

一撃離脱!! 時代を独走するシューティングゲーム専門誌

シューティングゲームサイド

SHOOTING

VOL.05 縮小版

GAMESIDE

同人シューティング

異法少女マガツヒ式
STELLAVANITY

懐かしの名作の開発秘話

ワイルドガンズ
オーバーホライゾン

Steamで遊ぶ
海外シューティング

ゲーム音楽

慶野由利子
古川もとあき
並木晃一
松前公高
国本剛章
ZUNTATA

iOSで出会う
Llamasoftの
動物宇宙

話題作

ダライアスバーストSP

アンダーディフィートHD / Sine Mora

怒首領蜂最大往生 / ヴァルヘリオ / ナノアサルト

ぎやる☆がん / ザ ハウス オブ ザ デッド: オーバーキル

RECENT RELEASE
最近作

- | | |
|---|-------------------|
| 30 怒首領蜂最大往生 | 48 メダルdeファンタジーゾーン |
| 36 NANO ASSAULT | 49 パチパラ3D 大海物語2 |
| 38 Sine Mora | 50 ドライアスバーストSP |
| 42 ぎやる☆がん | 65 アンダーディフィートHD |
| 46 ザ・ハウス オブ ザ デッド:
オーバーキル ディレクターズカット | 70 ヴァルヘリオ |
| | 73 スチール・ストーム |

SOUND
音楽

- 74 撃音!
- 76 伝説のゲームクリエイター #2 慶野由利子トークショウ
-Yuri's game sounds of the '80s- in ナツゲーミュージアム
- 78 並木晃一、松前公高、古川もとあきが語る、ゲーム音楽バンドブームの内幕。
ゲーム音楽家トークショウ at アソビのオンガク
- 80 ゲーム音楽家インタビュー 国本剛章
- 83 EGG MUSIC で STG サウンドを手に入れよう!

ISSUE
特集

84 iOSシューティング入門

ISSUE
特集88 未来に語り継ぎたい名作ゲーム特集
ワイルドガンズISSUE
特集92 未来に語り継ぎたい名作ゲーム特集
オーバーホライゾンHobby&Goods
ホビー&
グッズ

- 97 R-TYPE
- 97 重装機兵ヴァルケン
- 98 ANUBIS
- 99 スターフォックス 64 3D、スティーラーダイバー

ISSUE
特集100 iOSで出会う
Llamasoftの動物宇宙ISSUE
特集102 Steamで遊ぶ
海外シューティング

本書Vol.5 (電子版) は、P.4 ~ P.29を除いた縮小版 (廉価版) となっております。巻頭特集「サンダーフォース特集」は含まれておりませんので、ご了承ください。

© 2012 CAVE Interactive CO., LTD. © GAME ARTS © 2012 Apple Inc. All rights reserved. © NATSUME All Rights Reserved.
© STARFISH-SD Inc. © IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved. © 2012 Llamasoft Ltd. © 2011 Final Form Games, LLC © Konami Digital Entertainment



VARIETY バラエティ

- 112 シューティングゲーム美術館
- 114 パイロット名鑑
- 116 愛すべきファミコンシューティング
- 118 青春のアーケードシューティング
- 122 パソコン SHOOTING Magazine
- 124 フライトシューティング SCRAMBLE
- 126 NINTENDO POWER UP

- 128 タッチ&プレイ! iPhoneシューティング
- 129 タッチ&プレイ! Androidシューティング
- 130 ミニシューティング発掘展
- 132 Shooting's Gate
～タイムパラドックスシューティング考～
- 134 シューティングで学ぶ英会話教室
- 136 Xbox 360 HIT



CRITIQUE 評論

- 137 素晴らしいシューティングの世界観。
- 138 ゲーム書評
- 140 シューティング考現学



INDIES 同人

145 同人シューティングゲームサイド

- 146 異法少女マガツヒ式
- 150 STELLAVANITY
- 154 撃音! 同人編



COMMUNICATION コミュニケーション

- 156 読者コーナー シュートピア

I N D E X

■アーケード

R-TYPE	97、133
エイリアンシンドローム	135
グラディウス	112
クオース	117
逆鱗弾	132
G ダライアス	114
SUPER 魂斗羅 エイリアンの逆襲	134
タイムパイロット	132
怒首領蜂最大往生	30
ニンジャコマンドー	133
ファンタジーゾーン	118
マスターオブウェポン	135
メダルdeファンタジーゾーン	48
メタルブラック	134
ワールドヒーローズ	133

■ニンテンドー3DS

ACE COMBAT 3D CROSS RUMBLE	124
哭牙 KOKUGA	69
鹿狩王	127
スターフォックス 64 3D	99
スティールダイバー	99
NANO ASSAULT	36
パチパラ 3D 大海物語 2	49

■プレイステーション3

アンダーティフット HD	65
ぎやる☆がん	42
ザ・ハウスオブザデッド: オーバーキル テレクターズカット	46
ZONE OF THE ENDERS HD EDITION	98

■Xbox 360

アンダーティフット HD	65
Sine Mora	38
ZONE OF THE ENDERS HD EDITION	98
怒首領蜂大復活 Ver1.5 Xbox 360 プラチナコレクション	34
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	34
怒首領蜂大復活 ダブルバック	34
PowerUp Forever	136
虫姫さま	34

■プレイステーション・ポータブル

ACE COMBAT X2 - JOINT ASSAULT	125
-------------------------------	-----

■プレイステーション2

ANUBIS	98
ファンタジーゾーン コンプリートコレクション	121

■プレイステーション

オメガバースト	133
---------	-----

■セガサターン

パンツァードラグーン	137
------------	-----

■ネオジオ

ニンジャコマンドー	133
ワールドヒーローズ	133

■スーパーファミコン

重装機兵ヴァルケン	97
ワイルドガンズ	88

■ファミリーコンピュータ

オーバーホライゾン	92
クオース	116
スターラスター	134

■セガ・マークIII

ファンタジーゾーンII オバオバの涙	121
--------------------	-----

■Windows Phone

DODONPACHI MAXIMUM	34
--------------------	----

■Android

ダライアスバースト SP	50
魔砲大戦	129

■iPhone / iPod touch / iPad

Assault Squadron	128
Caverns of Minos	100
Gridrunner	100
ダライアスバースト SP	50
怒首領蜂大往生	35
Minotaur Rescue	100
Minotron:2112	100
虫姫さま ふたり	35

■Windows

異法少女マガツヒ式	146
ヴァルヘリオ	70
Waves	108
Wasteland Angel	111
Jamestown	104
スチール・ストーム	73
STELLAVANITY	150
Zweill	130
Beat Hazard	111

■Mac

スチール・ストーム	73
Beat Hazard	111

■X68000

ファンタジーゾーン	121
-----------	-----

■MSX

クオース	126
------	-----

■PC-9801

ソリッドランサー	122
大戦略III'90	123

さようなら。



基本操作



- レバー**
自機を移動します。
- Aボタン**
ショットを発射します。
長押しでレーザーを発射します。
- Bボタン**
ボムを発射します。
ハイパーシステムが1以上のときは
ハイパーシステムを起動します。
- Cボタン**
ショットをフルオート連射します。

ど どん ぱちさいだいおうじょう 怒首領蜂最大往生



■アーケード ■ケイブ
■2012年4月20日
©2012 CAVE Interactive CO., LTD.
Text= 箭本進一(フリーライター)



今こそ挑め、弾幕に！

『怒首領蜂 最大往生』（以下『最大往生』）がついにアーケードで稼働を開始しました。ここでは弾幕シューティングに入門するうえでの心構えに触れていきたいと思います。

『最大往生』は敵弾を避けつつ敵機を撃ち落としていくゲームです。ここで誤解がないようにしたいのは、「すべての敵弾を自力で避ける必要はない」ということ。危なくなれば「ボム」や「ハイパーシステム」といった補助システムをどんどん使えばいいのです（どちらもBボタンをひと押しするだけです。簡単です）。

弾幕シューティングに慣れていない人ほど「練習するために自力で避けなければ」と考えてしまいがちですが、実はうまい人は要所要所で補助システムを使用しています。これを有効に使い、とにかく少しでも先に進むこと、これがまずは体感した楽しき方です。

「ボム」はシューティングでおなじみの緊急回避。（「HYPER LV.001」の状態かハイパーシステム起動中）Bボタンで発動し、敵弾を消してくれます。最初は「いつボムを使うべ



一点集中&高機動力! TYPE-A / 朱理



水着 エキスパート強化

ショットとレーザーが共に強化されるが、敵の攻撃も激しくなる。まさに達人用。



私服 レーザー強化

私服を選ぶとレーザーがパワーアップ。太いレーザーは迫力の一語!



戦闘服 ショット強化

戦闘服を選ぶと通常ショットが強化。機動力の高さと相性がいい。

エレメントドール エクストラA 朱理 CV: ゆかな

高飛車で攻撃的。／攻撃は最大の防御と考える。／強引で強気な武装が好み。／自信過剰なところがあり、己のマスターだとしても半端なパイロットには心を開かない、攻撃的なモデル。／歴代の戦闘の記憶を尊重する。／戦い抜いてきた、死地を潜り抜けてきたという事に絶大な自信を持つ。

【好きなもの】歴史・伝統のあるもの 【嫌いなもの】流行

「かわからない」と思いますが、ぜひお勧めしたいのが「オートボム」。エレメントドールの服を選択する画面でレバーを上下させて「AUTO BOMB」を「ON」に合わせれば選択完了。これを初心者には「絶対に忘れないようにしましょう。ボムを1つ以上持っている状態で被弾すると、自動で「ボム」を使うシステムで、画面が光って敵弾が消えたら「オートボム」が発動した印です。つまり、「オートボム」が発動したら、そこは自分が苦手なゾーンである」ということ。「オートボム」は所有しているボムをすべて使ってしまうんですが、次にプレイするときは、自力で「ボム」を使うようにすれば、ボムを節約し、より先に進むことができるでしょう。

「ハイパーシステム」は、基本的には得点稼ぎのシステムですが、発動時に敵弾を得点アイテムに変えてくれます。「HYPER Lv01」以上であれば、起動できます。自機の後方に数字のアイコンが付くようになるのも目印です。このときに「ボム」と同じくBボタンを押せば「ハイパーシステム」が発動して敵弾が得点アイテムに変化。さらには自機が少しの間無敵になります。

可変ショットを使いこなせ!

TYPE-B/光



水着 エキスパート強化

レーザーを強化しつつサブショットの特性も堪能したい人はこちら。



私服 レーザー強化

レーザー強化を選んでも、ショットを使えば発射角変更は健在。



戦闘服 ショット強化

自機の移動と連動してサブショットの発射角が変化するため少し特殊。

エレメントドール エクストラB
ひかり
光 CV: 喜多村英梨

物事を断定的に決めず、常にマスターの意見を求める。／そのことから自信が無いように感じられ、性能に不安を感じるが、それはマスターの意見を尊重しようとする姿勢のため。／比較的新しいモデル。／歴戦の記憶は持つものの、経験記憶よりマスターの意思を第一に考える。／そのギャップで戸惑ったりすること。

【好きなもの】犬・侍 【嫌いなもの】猫・優柔不断

弾幕という意地を見る

「ハイパーシステム」を使うには、画面左上にある黄色いゲージ「ハイパーメーター」を溜めることが必要。これは「レーザーを敵に当てる」「スコアアイテムを取る」などで増加します。ここでちよつとしたコツがあります。画面上にスコアアイテムが散らばっても、Aボタンを押し放してレーザーを出せばこれを吸い寄せてくれるのです。小まめにレーザーでスコアアイテムの吸い寄せを行えば、「ハイパーメーター」の上昇が早くなり、「ハイパーシステム」を緊急回避に使える回数も増えるのです。

スタート時に選択する3種の自機は、これを補佐してくれる「エレメントドール」の「ドレス」の組み合わせで、能力が大きく変化します。ザコとの戦い重視なら「戦闘服」でショットを強化。ボス戦重視なら「私服」でレーザーを強化しましょう。「水着」は両方強化されますが、難度が跳ね上がります。

気になる機体とドレスの組み合わせですが、現時点では「TYPE-A」もしくは「TYPE-C」のショット強化（戦闘服）が使いやすいとされて



怒濤の広範囲攻撃！ TYPE-C／真璃亜



水着 エキスパート強化

ボムの最大ストック数も減少するため、弾避けの地力が必要だ。



私服 レーザー強化

レーザー強化はボスに強いが、道中の雑魚の処理に課題が。



戦闘服 ショット強化

広範囲を制圧するショットが特徴で、雑魚の処理がしやすい。

エレメントドール エクストラC まりる 真璃亜 CV: 能登麻美子

物静かで、『自分の主人に忠実に』と作られたモデル。／物事を冷静過ぎるほどに判断し分析する、最も標準的なモデル。／歴戦の記憶を持つが、そのときの状況とマスターの思考等を総合的に判断して支援するタイプ。／最も普通が優れているという事を証明する。

【好きなもの】川の流れや波を眺めていること 【嫌いなもの】ドライフラワー

います（あくまで目安ですので、好きな機体とドレスを使うのが一番）。ボスに着くまで（道中）はショットの出番。Cボタンでザコ敵はできるだけ素早く殲滅するのが安全な進み方です。

ボス戦ではレーザーの出番。レーザーを撃ち込めば「ハイパーメーター」も少しずつ増えていきます。弾幕を避けるポイントは、追い詰められそうなら自機の周囲だけを見て敵弾を避けること。攻撃を先んじて避けようとしてボスを見がちですが、それは後々のことで構いません。苦手な弾幕が出るタイミングを覚えておけば回避の精度が増しますのでお薦めです。

自機中心の光っている部分に弾を受けなければミスにならないので、これをとにかく意識しましょう。

まとめると、Bボタンを使って「とにかく先へ進む」「生き残る」が重要で、「道中は基本CボタンでスコアアイテムをAボタン（レーザー）で吸い寄せ」、「ボス戦ではAボタンで回避重視」がセオリーです。

ゲームセンターが大型筐体中心に移行する中で、弾幕シューティングを出す意地と信念。重い100円玉をめぐる死闘に、参加しましょう。

Xbox 360 & スマートフォンに ケイブの弾幕シューティングが 続々登場!

アーケードの『怒首領蜂最大往生』に前後し、歴代のケイブ
名作群が続々と大復活! 撃って撃たれてゴートゥヘブン!

怒首領蜂大復活 Ver1.5

Xbox 360 プラチナコレクション

『ver.1.5』とは何ぞや?と思われるだろうが、これは最初に
アーケードでリリースされた無印版のゲームバランスや不具
合等を修正したもので、現状でアーケードに出回っている一
般的なタイプである。その移植版が本作だ。追加DLC(ダウ
ンロードコンテンツ)でブ
ラックレーベルモードも遊
べるが、まずは『怒首領
蜂大復活』という作品そ
のものに触れるとなると、
このパッケージだろう。

家庭用オリジナルモードも完
備、至れり尽くせりだ

360
■Xbox 360
■ケイブ
■2012年3月8日
■2940円(税込)



Text=ジストリアス(フリーライター)

©2008,2010 CAVE CO.,LTD.

ケイブセレクション

怒首領蜂大復活ブラックレーベル

「あれ? さっきDLCでブラックレーベルと書いてなかつ
たっけ?」と思われるかもしれないが、こちらはDLC版とは
別に、パッケージ版の特典としてアレンジモードも新規収録
されている。これは同社のシューティング『ケツイ〜絆地獄た
ち〜』を模したゲームモー
ドで、自機や得点システム、
BGMまでもが『ケツイ』に
なる。二つの名作シューテ
ィングの魅力が合わさつ
た豪快な作品である。

『怒首領蜂大復活』に『ケツイ』が
乱入! 最強はどっちだ!?

360
■Xbox 360
■ケイブ
■2012年4月26日
■2604円(税込)



Text=ジストリアス(フリーライター)

©2008,2010 CAVE CO.,LTD.

虫姫さま

アーケードからの移植にあたり、今回のXbox 360版では
「高解像度対応バージョン」「初心者バージョン」「アレンジ
バージョン」の3つのモードを搭載。そして特筆すべき点は
初回特典のDLCカードで『Ver.1.5』が遊べること。これはケ
イブのオンラインショップ
のみで販売された特別限
定基板で、新システムや専
用BGMが用意されてい
る。今こそ遊ぶチャンス!

Xbox 360に合わせて描き直さ
れた高解像度対応バージョンも
収録されている

360
■Xbox 360
■ケイブ
■2012年5月24日
■通常版:7140円(税込)
■限定版:9240円(税込)



Text=ジストリアス(フリーライター)

©2010,2011 CAVE CO.,LTD.

DODONPACHI MAXIMUM

プレイ状況(ノーマスやノー
ボム、全破壊のうち2つを
達成)によって次のステー
ジの難易度が変化。ミスし
てもステージごとに残機が
3に戻るなど、「ステージご
とに遊ぶ」ことが意識され
ている完全新作だ。

『怒首領蜂大往生』や『怒首領蜂大
復活』からの人気曲をアレンジ
したBGMも注目

WP
■Windows Phone 7 (※)
■ケイブ
■2012年3月7日
■435円(税込)



※Windows Phone 7 スマートフォンの一種で、Xbox LIVEと連携することができ、
実績も共有できる。Windows Phone6.5からの互換性はない。

Text=小川哲弥(ノーマリアス)

©2012 CAVE Interactive CO.,LTD.

怒首領蜂大復活ダブルパック

『怒首領蜂大復活 Ver1.5』と『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』の同梱セット。

360 ■Xbox 360 ■ケイブ ■2012年4月26日 ■3980円(税込)

怒首領蜂大往生

弾幕シューティングの名作『怒首領蜂大往生』がiOSアプリとして復活。アーケード版が登場した10年前からのファンも、現在シューティングに目覚めはじめた初心者も楽しめるように、4種類の難易度や、ステージを選択して練習できる「プラクティス」モードが用意されている。また、被弾すると自動的にボムを撃ってくれる「オートボム」機能をONにすれば、初心者でも弾幕に挑みやすい。攻略上重要となるショットとレーザーの切り替え方法



©2002 2012 CAVE Interactive CO.,LTD.



は「切り替え」「長押し」「ダブルタップ」から選択可能で、オートボムと「ダブルタップ」を組み合わせれば片手でも遊べるだろう。今から『怒首領蜂』を始めたいと思っている人にも安心してお薦めできるアプリだ。ただし、対応機種に必要とされるスペックが少し高めなので、購入するときに注意が必要。



自機の操作は、画面下の余白を使ってフリックすると、自機が指に重ならず見やすい

■対応機種：
iPhone4以降／iPod touch第4世代以降／iPad2以降
■対応OS：
iOS4.3以降
■タイプ
■2012年2月9日
■450円(税込)

Text=小川哲弥(ノースアス)

虫姫さま ふたり

アーケード版『虫姫さま ふたり』がiOSゲームアプリとして登場。全5ステージが完全移植されているのは当然として、弾数が少なめの「オリジナルモード」、腕自慢が挑戦したい「マニアックモード」、達人ならこれを選びたい「ウルトラモード」と難易



片手でも簡単操作を実現するオートショット。オートボムも用意されているが、この場合は残弾すべてを使い切ってしまうというデメリットもある



処理落ちをオフにすると、弾速が遅くなることはない。ハイスコアを狙うには、クリア済みのステージを復習できる「プラクティス」を使つての練習が必須になるだろう

度が変わる3つのモードも存在。

プレイしていくうちにモードが解放されていくので、初心者でもゲームに慣れつつ、解放によって出現した高難易度に挑戦することができるのだ。

メインメニュー画面でもゲーム難易度を選択できるので、モードと組み合わせれば、プレイヤーの実力に合った、さまざまな難易度でプレイすることが可能となっている。

また、ゲーム中の処理落ちの有無を選ぶことができる「ウェイトコントロール」も搭載！アーケードの感覚にこだわるもよし、処理落ちを切って超弾幕を味わってみるもよしだ。

ちなみに、この『虫姫さま ふたり』はユニバーサルアプリに対応。一度ゲームを購入すれば、iPhoneやiPod touchだけでなく、iPadでもプレイすることができる。



■対応機種：iPhone3GS以降／iPod touch第3世代以降／iPad以降
■対応OS：iPhone／iPod touch iOS4.1以降、iPad iOS4.2以降
■タイプ ■2012年4月5日 ■600円(税込)

Text=小川哲弥(ノースアス)

©2006 2012 CAVE Interactive CO.,LTD.

NANO ASSAULT

ナノ アサルト

最先端でありながら、昔ながらのシューティングの面白
みも持ち合わせた新作。裸眼立体視と立体音響はどちら
も体験する価値あり。 Text=緑川広明(フリーライター)

3DS

ナノアサルト

■ニンテンドー 3DS ■サイバーフロント ■2012年4月19日
■5040円(税込) ■CERO A (全年齢対象)
Nano Assault is a trademark of Shin'en Multimedia.
Developed by Shin'en Multimedia.
Published by Majesco Entertainment Company.
Published and Distributed in Japan by Cyberfront.

全方向スクロールで遊ぶ ステージの立体感

知る人ぞ知るドイツのゲームメー
カー『SHIN'EN(深淵)』の日本ロ
ーカライズ第2弾(第1弾はタイト
ーから発売されたDSの縦スクロ
ールシューティング『弾爵』)。

タイトルのおりナノテクノロジー
ースケールの世界を舞台にしたシュー
ーティングゲームで、生命体の細胞
がステージとなり、細胞上にうごめ
くウイルスが敵キャラとなる。ウィ
ルス全滅させ、ひとつのステージ
に3つあるDNA配列データを回収
することが目的だ。

ゲームの内容は、「セルクラスタ」
と呼ばれるマップが7つあって、そ
れぞれに数個の細胞ステージがある。
ステージは敵全滅もしくはボスを倒
すとクリアになり、ボスを倒すこと
で次のクラスタに進める面クリア方
式。クリア後のクラスタ、ステージ
にはいつでも戻って取り忘れたDN
A配列を回収しに行けるようになっ
ている。

細胞ステージはみな特徴的な形状
で、その表面を自由に移動できる面
では激しい起伏を昇り降りしながら
四方から集まる敵と戦うことになる。

細胞表面ステージ。起伏が激し
いと視界も限られてくる



多彩なステージ構成は すべてが3Dならではの

全部で32あるステージにはいくつ
ものパターンがあって、よくある言
い方をするなら「飽きさせない」作
りになっている。

まず、前述した細胞の表面を全方
向自由に動き回るステージ。回転し
て見られるマップでDNA配列や敵
の位置を確認しながら全部回ってい
くことになる。まれに、このスタイ
ルで細胞ステージ全体がボスになっ
てる場合もある。

次に、いわゆる3Dシューティン
グのスタンダードである画面の奥に



横移動で周囲を回るボス面。ワ
ープや障害物も配置される

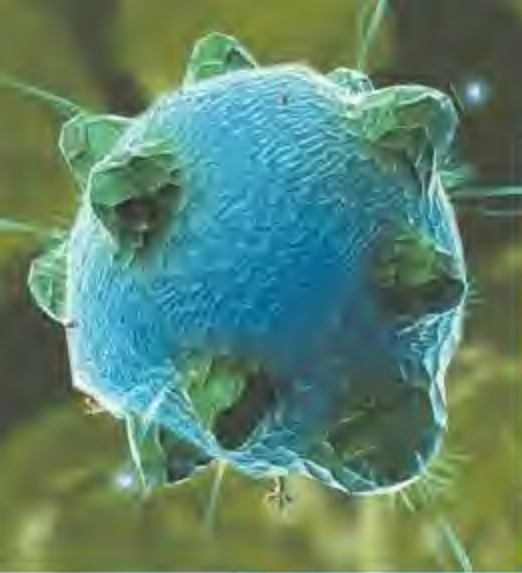
3Dシューティング面。照準合わ
せと避けを同時に行う



向かって進むタイプのステージ。自
機の後ろから見た視点で、スライド
パッドは照準と自機の操舵を兼ねる
『スターフォックス』などに近いスタ
イル。敵の攻撃や地形を避けるため
に画面内を動かすが、3D視点なの
に操縦桿方式ではない(上下移動も
パッドの方向どおり)のが特徴。

あとボス戦のみのパターンとして、
横移動のみでボスの周囲を回るスタ
イルと、ボス上空に滞空し3Dシュー
ーティング面同様照準を合わせなが
ら攻撃もよけるスタイルがある。

3Dシューティング面は総じて難
度が高く集中することになるので、
3D酔いや目の疲れにも注意が必要。



【細胞】



【セルシップとサブウェポン】



通常弾は基本的に撃ちっ放し
必要に応じサブウェポン使用

やり込み要素もあり
図鑑とBGMをコンプしよう

ジュークボックスの至福
立体音響に酔え

自機の通常攻撃は細胞表面では移動方向とは別にABXYボタンで撃つ方向を変えられ、たとえばAB同時押しで斜め方向にも撃て、Lボタンで広がり方も変えられる。3Dシューティング面は、ABXYどれでも照準への通常攻撃。方向や広がり方は変えられない。

4種あるサブウェポンはステージの種類によって使えないものもあるが、ステージ決定時に装備するものを選び、Rボタンで発射する。強力だがエネルギーを消費するため使いどころの見極めが重要だ。

「ストーリーモード」でクリアしたステージは、「アーケードモード」でも遊べるようになり、こちらは指定された条件をクリアすることで「ナノコイン」を入手できたり、オンラインで世界ランキングに登録できる。ナノコインは敵の図鑑「ナノペディア」やジュークボックス用のBGM購入に使えるのだが、得る条件には「ノーダメージクリア」など難しいものも多い。また、一度エンディングを迎えると「ボスラッシュモード」も選べるようになり、これもクリアすることでナノコインが得られる。



3Dシューティングのボス面。ここでは高速スクロールで地表を走るというスタイルになっている

アーケードモードでのステージ選択画面。ストーリーモードは意外とクリアしやすいが、これの制覇は激ムズ



ジュークボックスのBGM再生画面。全曲集めるのは至難の業。でもゲーム音楽好きなら欲しくなる



運命と戦う息子
アーガス・パイテル



復讐に燃える父 ロトラ・コス

熾烈にして静謐な 「時」の物語

『Sine Mora』の戦いは、激しい中にある種の静けさが漂います。それはさまざまな喪失に満ちた物語の故でしょうか。それとも、敵弾幕が浴びせかけられる中を、「周囲の時間を遅くする」ことで切り抜けるからかもしれません。夜中にふとつけたTVで、たまたまかかっていた異国の映画に見入ってしまった……そんな不思議な感覚を遊んだ後に残すゲームなのです。

青い空と鋼鉄と ハンガリーのシューター魂

本作はハードSFとスチームパンクを下敷きとした「時間」シューティングです。制作担当のRobitza Roboticsはハンガリーの会社。「鋼鉄の兵器」と「空を飛ぶ浮遊感」にこだわりのあるようで、プロペラ機のレース『Sky Drift』、第二次世界大



鋼雨の中、 定めの時が近づく

360

Sine Mora (シネモラ)

■Xbox LIVE アーケード ■発売：日本マイクロソフト／
開発：グラスホッパー・マニファクチュア、デジタル・
リアリティ社 ■2012年3月21日 ■1200MSポイント
■CERO C (15才以上対象)
Text= 箭本進一(フリーライター)





戦テーマのシューティング『Liberty Wings』、武骨なロボットが登場する架空の第二次世界大戦を描くRTS『War Front: Turning Point』などの作品に同社のテーマが垣間見えます。「巨大な鋼鉄兵器群にプロペラ機で立ち向かう」という本作のコンセプトは、ハンガリーのゲームマニアが愛するものを入れ込んだと同時に日本ゲーマーの心も揺さぶるも

の。鋼鉄で作られた大ダコやクモとの対決、中世の城を思わせる武装列車との死闘、街の上空で回る大伽藍へ切り込む……といったシチュエーションを見ると、「男の子」の魂には国境がないことがわかります。

危険は避け、 理不尽に立ち向かう

「時間」は、システムと物語の両面



ムービーと見まごう美しい画面は、本作の大きな特徴のひとつ。自然と鋼の兵器というコントラストが美しい

における重要なキー。弾に当たってもミスにはならず、「残り時間」が減るだけで、これが0になって初めてゲームオーバーとなります。

決には弾幕を避けるすべを身につける必要があります。加えてボス戦ではピンポイントに弱点を狙わなければならない、回避と同時にアグレッシブな動きも必要。つまり「問題を漫然と避けているだけでも、時間を制御するだけでも、根本的な解決にはならない」のです。これは物語の根幹にも通じるところ。どこまで意図

的かはわかりませんが、物語のテーマとゲームプレイが融合しているのが面白い点で、ゲームを何周かして真のエンディングを見る頃にはシステムと物語が不可分に思えてきます。

本作の難易度は決して低くありませんが、敵の動きを記憶することによって一気に上達を体感可能。ハードコアシューティングの薫りも高い、ある意味懐かしい仕上がりです。一方、設定画がそのまま動いたかのような画面は2012年でなければ実現しないハイクオリティ。歴史あるものと現在が混然一体となった独特の空気感に満ちているのです。

なお、連射パッドを使えば難易度はかなり抑えめになるため、プレイの基本をつかむのにオススメです。次のページからは、Digital Realityにお話を伺うことで、さらに本作の深部に迫りましょう。

『Sine Mora』

開発者

インタビュー



Digital Reality creative director

Theodore Reiker氏

Interview= 箭本進一(フリーライター)

——「敵をスローにする」「時間を巻き戻す」「敵を倒して制限時間を延ばす」など、時間にまつわるシステムと物語が融合していますが、これはこういったところからの発想ですか？ 物語が先にあったのでしょうか？ それともシステムが先？

Theo システムが先です。時間延長をもとにしたゲームは、昔の日本の同人ゲーム、『Carax』というギャラガクローンから影響を受けています。『ギャラガ』に新鮮な流れを加えたもので、横スクロールシューティングゲームに似たようなシステムを使えないかと考えました。次に、この基本的なシステムに時間操作関連を追加しました。同時に、『Sine Mora』の世界観とヒーローの物語を考え始めました。若い頃に見た映画「王立宇宙軍 オネアミスの翼」の素晴らしい世界観とクリエイターの細部へのこだわりに大きな感銘を受け、ゲームも意味がわかるものを創りたかったのです。よく書けたSF小説のようにゲームの世界とゲームの仕組みの調和がしっかり説明できるようなものにしたいと思いました。

——『Sine Mora』のジャンルを横スクロールシューティングとした理由、制作の切っ掛けを教えてください。

Theo まず、私たちは『Sine Mora』をアーケード版でも創りたいと思っていました。ですが、十分検討した結果、コンソールのみのタイトルにすることとしました。現在のハードは、シューティングゲーム用にはとてもパワフルです。HDグラフィック、3Dサウンド、オンラインプレイなどなど、さらには3Dテレビにまで対応しています。これらの機能や、一番よく使われている画面形式であるワイドスクリーンを使いたいと思い、横方向のゲームを創りました。

制作自体という意味では、『Sine Mora』は私が最初にディレクターをしたゲームとなります。私は、開発にかかわり始めるまでは、会社のビジネス開発をしていました。2009年にDigital Realityがパブリッシング部門を設立した際、EAで『Shadows of the Damned』に関わっていたRisa Cohen 女史のおかげで、私はグラスホッパー・マニファクチュアの方と出会いました。弊社はポートフォリオに追加する質の良いゲームを探していて、同社はデジタル配信に興味を持っていました。でも、私にとっては、シンプルなビジネスチャンスというより、伝説のパートナーと自分のゲームを開発する「千載一隅のチャンス」でした。

ですから、私は自分の(ビジネス開発の)ポジションを離れ、このプロジェクトのコアチームを創りました。すべて、ベテランで、

プロジェクトに熱意と情熱を持ったメンバーで、何年もシューティングゲームを創ろうという同じ夢を持っていました。私の以前の経験がそのレシピに加わり、トロイの木馬の中でゲームを創ることを始めました。この死にかけたジャンルのとても小さなコミュニティの外に、シューティングゲームの素晴らしさを伝えるという仕事に取り掛かったのです。

——本作は「自機の被弾＝撃墜」という一般的なシステムではないのですが、そうした理由はあるのでしょうか？

Theo 私たちは、プレイヤーになじみ深いシューティングゲームを創ると同時に、ほかとは異なる感じのプレイを楽しめるゲームが創りたかったのです。『Sine Mora』の時間延長をベースとしたシステムは、アイデア誕生から大きな役割を果たしました。また、弾幕傾向から離れ、もっと広い層にアピールするゲームにしたかったのです。Caveは基本的にこのサブジャンルを過去10年間で完成させていますので、彼らのジャンルで闘うのは自殺行為だと思っています。つまり今日の世界のシューティングゲームは弾幕とイコールで、それを完成させた熱心な会社があるということです。

なので、私たちは弾幕とは異なるクラシックなシューティングゲームを採用することにしました。これは、別な意味で同じくらい難しく、同時に、弾幕ほどプレイヤーを怖がらせないと考えたのです。これには、まだたくさんの可能性があり、新しいことをする余地があります。私たちのシステムでは、プレイヤーはゲームオーバーになるまでに受けられるヒットの数が多くなっていますので、だいたい遊びやすいものになっています。このシステムによって、より多くのプレイヤーをこのジャンルに惹きつけることができたいと思っています。

——強烈な弾幕や即死攻撃などかなりシビアですね。

Theo え…難しいと思われませんか？ ストーリーモードでは、皆が遊べ、ストレスにならずにシューティングゲームを遊ぶ楽しさがわかるようにと、簡単にしようとしていました……難し過ぎるのでしたら、非常に申し訳ないと思います。で、はい、シューターは難しいものなので、アーケードモードは難しいです。これは、スキルにフォーカスしたジャンルです。このモードでは、難しくなることを避ける意味はないと思いました。シューティングゲームの醍醐味は、チャレンジを乗り越えることです。

——グラフィックがかなり美しく、またレトロフューチャー的なメカデザインも印象的です。デザインのコンセプト、グラフィック面でのテーマ、制作上の苦労などありましたら。

Theo 本当にありがとうございます！ タイトルのオーディオとビジュアルは、グラスホッパー・マニファクチュア社が担当し、弊社は彼らの素晴らしい作品にとっても感謝しています。もともとライジングからの『バトルガレック』にとっても似たものを創りたかったのですが、グラスホッパーは、暗く重いストーリーを補うスタイルを選択したほうが良いと説得してくれました。そこで、私たちはスタジオジブリのような設定の、明るい色とアニメーションテイストの演出を選びました。また、現在最も注目される日本のアニメーションのクリエイターのひとり、前田真宏氏をゲストアーティストとして迎えられたことは、とても光栄に思っています。欧米では、「アニメトリックス」の「セカンド・ルネッサンス」や映画「キル・ビル」のアニメセクションを創ったことで知られています。当然、日本

では、監督として有名です。前田氏には、ゲームの3つのボス、「STEROPES」、「PALLADION」とTIRAステージの「巨大ゼッペリン」を作成していただきました。

実際の制作に関しては、グラスホッパー・マニファクチュア社が提供してくださったコンセプトアートの出来の良さに非常に驚き、必ずできる限り正確に再現しなければと思いました。幸運にも、初期のプランニングにて、ほとんどの問題は解決しました。シンプルなグレイボックスレベルを用意し、主要な構造や要素を指示しました。東京のコンセプトアーティストが、この事前に用意されたキーフレームに色を塗る作業をしていきました。

唯一大きなチャレンジは、3Dの実装でした。弾道に関しては、「Sine Mora」は完全3Dで、ステレオスコピック3Dレンダーに対応することを目的にしていました。基本的に2Dのゲームを無理矢理3Dにする場合、たくさん問題が生じる可能性があります。2Dと見せかけの3Dゲームは、理由があって2Dもしくは2.5Dに創られています。これは、私たちが開発中に学んだ一番大事なことのひとつです。まず、何かが3Dスペースから2Dプレイエリアに入り、ゲームプレイの要素になったことがわかるようにするのは難しいことです。多くのボスバトルでは、不思議な問題が起こっていました。ボスを実際のプレイエリアに配置したい場合に、規模（スケール）の差異が大きかったのです。

実際のゲームとシネマティックをブレンドするために、「Sine Mora」は、「擬似技法」を使用しています。いくつかの場合、ボスエネミーは、背景数百メートル離れているようにし、ボスが撃つ弾道はプレイヤーと同じ面上でレンダリングし、長い移動時間やパーティクルの歪みを避けました。これは、ステレオスコピックモード以外は、プレイヤーにはわかりません。3DTVでプレイしている際、弾は確実に異なる面にあり、すべての上でレンダリングされています。実際にプレイを見る前、これが一番の懸念でした。実際には、とても良く見え、自然で、非常にプレイがしやすくなっています。

——巨大な建造物の中で戦う「DOMUS」や、巨大メカとも生物とも見える「LIBELLE」など、ボス戦はシチュエーション、アートワークともに趣向が凝らされていますね。

Theo 弊社スタジオは、今までシューティングゲームを創ったことがなかったため、最初のボスバトルに非常に苦労しました。MONETA POINTレベルのKOLOBOKという大きなガーディアンで、これはさまざまな攻撃や弾のパターンを実験した最初のボスということだけではなく、生きてような挙動を持つボスでした。KOLOBOKの動きは、とても生物的で、多種のアニメーションをブレンドするのが困難でした。これに比べ、工場のスパイダー、TSUCHIGUMOは、私たちが創った最後のボスで、制作時間は非常に短かったです。KOLOBOKは制作に1ヵ月かかりましたが、TSUCHIGUMOは、攻撃すべてを含めて、1週間で制作されました。

——圧政や復讐など、かなり重いテーマの物語となっていますが、この物語を発想した切っ掛けを教えてください。

Theo このストーリーは、時間との戦いがテーマです。人間は、地球で過ごせる時間が限られています。生存する間、常に重要なことを問いかけられています。「正しく時間を使っている？ 子ど

もや家族と十分に時間を過ごさなかったらどうなるのか？ 私たちの父や祖父が伝説を作り上げるためにかけた時間をリスペクトしなかったらどうなるのか？ 時間やトレンドは、私たちの行動やモラルにどう影響しているのか？ 私たちの意見は、私たちの住む場所と時間によって、ゆがめられることが多いのでは？」など。

実際ストーリーは、私が思ったジレンマを収集したものです。「Sine Mora」は、「大好きなジャンルでゲームを創るというチャンス」と、さらに「伝統と文化の中にゲームが溶け込んでいて、私が深く尊敬する国と一緒に仕事をする」と意味しました。さらに、私が持っている疑問をほかの人と共有するチャンスでもありました。

——本作の弾幕は幾何学的に美しく、バリエーション豊かです。弾幕を制作するうえでのテーマを教えてください。

Theo ありがとうございます。私たちの弾のパターンを気に入っていただけたこと、とても嬉しく思います！ 正直申し上げますと、私たちはこのゲームを弾幕だと思っていません。もしかすると、私たちはCaveのゲームやデザインが大好きなので、その影響があると考えたら、比較されることは避けられないのかもしれないですね。セイブ開発のスタイルやデザインがライジングスタイルやデザインと融合するみたいなものですかね。Caveのように、パターンのデザインはたくさん実験しました。プランナーが何か面白いアイデアを出すと、ゲームの中でテストしました。でも、それは見た目に関する条件を満たしたもののみです。

もちろん、このゲームは、今まで私たちがプレイしたゲームや、「Sine Mora」の開発中にプレイしたゲームなど、多数の素晴らしいゲームに影響を受けています。結果、パターンのスタイルがミックスされたオリジナルで面白いものになったと願っています。

——影響を受けたシューティングなどありますか？

Theo たぶん、一番大きな影響は次の3つのタイトルから受けていると思います。伝説のデザイナー矢川忍の「バトルガレック」や「アインハンダー」と「アンダーディフィート」。「バトルガレック」からは、アーケードゲームモードのスコアやランキングシステム、さらにもともとプランされていたダークで、ディーゼルパンクな設定部分で影響を受けています。「アインハンダー」は、弾幕ではなく、カジュアルなゲーマーにもオープンなゲームとして、また3Dを非常にうまく活用しているゲームとして、重要でした。さらに、「アンダーディフィート」は、詳細へのこだわりが非常に素晴らしいと感銘を受けました。

このゲームは、ほかにも多数のゲームからの影響を受けています。「プロギアの嵐」や、「グラディウス」シリーズ、「鋼鉄帝国」、「Gダライアス」や「R-TYPE」など。

——読者にひと言をお願いします。

Theo 「Sine Mora」でグラスホッパー・マニファクチュアと仕事できて、本当に光栄に思っています。同社は、日本以外のプレイヤーにもアピールできるエンターテインメントを提供することに長けた、非常に自由な会社です。彼らのおかげで、子どもの頃遊び、クリエイターとして影響を受けた日本のシューティングゲームに敬意を表すことができました。共同開発によって、同社は世界の一部を日本のプレイヤーに提供しています。この旅を興味深く、価値のあるものだと思ってもらえることを願っています！

すべてのぎやるに

オレの

がん銃

←PS Move対応

をぶちこむぜ

ぎやる☆ガン

GALGUN

Text= 天野譲二(TOKYO-MEGAFORCE)

ぎやる☆がん

■プレイステーション3 ■アルケミスト ■2012年2月23日
■通常版: 7140円(税込)、限定版: 9240円(税込)
■Xbox 360 ■アルケミスト ■2011年1月27日 ■7140円(税込)
©INTI CREATES CO., LTD. / Alchemist

PS3

360

ギャルに向かって、益荒男のメンチビームを放出せよ

さて今回紹介する『ぎやる☆がん』、まずタイトルからして素晴らしい。ギャルでガンシューティングだとひと目でわかる。ただしXbox 360版はXbox 360に対応しておらず、PS3版でPS Moveに対応し、シューティングアタッチメントの使用によって、初めて銃ライク感覚でプレイできるようになった。じゃあ「がん」て何だよ！ それは銃で

なく、眼である。ギャルにガンをつけるのである。メンス、でなくてメンチビームである。

物語は、天使の矢を大量に浴びせられた（連射して16本というところが、シューティングマニアの心をくすぐるではないか）高校生・テンソウが、一生に一日だけのモチキになつてしまい（その日の夕方を過ぎると、異性はおろか同性や動物にもモチキなくなってしまう）、ヒロイン（天然ボケの幼なじみ巫女・野々宮かなめ、男勝りのバイオレンス女・火吹

晶、ツインテールのタカビー御令嬢・桜咲薫子、ウサギヘアのロケンロール少女・兎野葵）目指して、群がって来る女子生徒&女教師を押し倒……もとい倒しながら突き進んでいく3Dガンシューティングである。バカだねえ（褒め言葉）。しかしその意気や良し。これをギャルゲーと思つて毛嫌いするのはもったいない。これはれっきとしたシューティングなのである。

シューティングとギャルゲーの王道をダブルで味わえる

というわけで、ギャルゲーの話をしよう（反論不可）。ワイヤーフレームの脱衣ジャンケンゲーム時代からギャルゲーを追いかけているマニアには異論もあると思うが、日本におけるギャルゲーのエポックメイキングとなったのはエルフの『同級生』（18禁）である。そして一気にユーザー層を広げたのはコナミの『ときめきメモリアル』である。90年代後半のギャルゲーバブルともいえる時期には、声優ブームと相互補完しながら、玉石混交のギャルゲーが市場にあふれ出た。これらに共通しているのは、最近主流の紙芝居とも揶揄されるシナリオ重視のアドベンチャー

ゲームでなく、パラメータを重視したシミュレーションとして設計された作品が多かった点だ。プレイヤーの分身である主人公を操作し、パワーアップさせ、数々の障害をクリアし、立ち上がる好敵手（ライバル）を倒し、ヒロインを陥落させるのである。だからどんなに好感度を高めてもパラメータが不足していれば全く落ちないヒロインはそびえ立つ赤い要塞であり、装甲に身を固めたカバードコアのような存在であり、その難攻不落のヒロインぶり知られた藤崎詩織



後日談とも言える新要素「ドキドキカーニバル」では、全女性に嫌われているところからスタート。とにかく好感度を上げていこう



登場キャラほぼ全員が主人公スキスキで迫ってくるので、とにかく撃って撃って射ちまろう



へっぽこ見習い天使ぱたこ（声：田村ゆかり）に加え、天使えころ（声：堀江由衣）が参戦。「ドキドキモード」で撃てば、喘がせて、昇天させられる



コスチューム変更も可能。体操着やスク水のほか、有償無償のダウンロードコンテンツが用意されており、さまざまな衣装に変更できる



お約束のママキタ画面。本誌読者ならば、むしろこちらで遊びたいかもしれないが

は「硬い」と評され、初めて伝説の樹の下に立っていた時は「引きずり出した」、告白されれば「倒した」と歓喜するユーザーが続出したのである。何とも本誌にふさわしい、実にシューティングゲームライクなジャンルではないか。

もちろん『アテナ』や『夢幻戦士ヴァリス』のように、お姐ちゃんを動かしてプレイするアクションやシューティングゲームという作品も存在するが、それは自機がお姐ちゃんの『虫姫さま』『式神の城』などに連

実に正統なギャルゲーである。いや、シューティングの話だというにとにかくモテまくるテンソウのもとに、女子高生と女教師が執拗に駆け寄り、ラブレターとラブコールを投げかけてくる（共学なのに男はひとりとして登場しない。当然である）。ゲームは強制スクロールで、3Dの彼女たちを撃ち倒していくさまは実にバカ……『ザハウスオブザデッド』のような王道ガンシューティングとなっている。これに眉をひそめる人もいると思うが、別に殺すわけでもない、健全な男子ならば、ゾンビや凶悪犯よりも、ギャルとお付き合いたいと思うのが正常である。それともギャルと顔を合わせたくないトラウマがあるのでしょうか。お兄さんに話してみなさい。

固くて黒くて光る、俺の銃の迸りを受けてみる

そしてテンソウの武器は、己のマガナム……ニューナンプ……デリンジャー……いやいやいやいや、モテモテ男の眼力である。走り寄ってくる女性たちに照準を合わせ、へっぴこ見習い天使のばたこの力を借りて、フェロモンショットを発射！ おまへは杉良太郎の流し目か。普通は何

発も撃たなければ倒せないギャルたちにも、当然弱点はある。ほかのシューティングならヘッドショットに相当するのが、エクスタシーショットである。ギャルの弱点を撃てば、登場した綾瀬はるか似の女教師が小生愚息に昇天、という段取りである。弱点は70名以上のキャラクター全員が異なり、顔やら背中やら脚やらに分散しているが、基本的に股間を撃てば大体OK。テンソウの放出を顔や股間にしたたかに受け、艶やかな嬌声を上げて、みなさんくずおれていきます。校門前で！ 廊下で！ 教室で！ プールで！ 階段で！ 美術室で！ 音楽室で！

ところが4人のヒロインにはなぜかフェロモンショットが通じない。そこでテンソウはヒロインに思いを届けようと悪戦苦闘するのだが……。ゲームでは数種類のヒロイン専用シューティングゲームが存在し、これがボス戦ステージに相当する。その内容はバラエティに富んでいて、触手でヒロインを捕らえた妖魔退治、乱打される鉄球射撃、（テンソウが）ヌードモデルをやらされて眠気を運ぶ羊を撃墜する、ヘリコプターにぶら下げられた檻に閉じ込められたヒロインを救出する、作詞を手伝う、



通常のシューティングと異なり、ヒロインごとに異なるテイストのミニシューティングが用意されている。ちなみにツインテールのタカビー女子高生に全裸モデルを頼まれるシチュエーションで何か思い出した読者は拳手すること

そしてラストステージ・屋上でテンゾウがヒロインを倒すと、ドキドキモード発動。ヒロインを睨めつけてドキドキさせ、ズームで寄り、恥ずかしがっていちいちボディを隠そうとするヒロインを回してひっくり返して急所を狙って思いの丈を撃ち込み続けて昇天させるのだ！

ゲリラライブを盛り上げるなど、各ヒロインに即したガンシューティングとなつてゐる。もちろんギャルゲらしく、会話モードでヒロインの好感度に影響する3択の会話が出てくるのだが、これが「みつめてナイト」のように鬼畜な選択肢が紛れ込んでおり、ヒロインのピンチに「絶景かな」などと選択することが出来る。実にけしからん。というか、セリフの端々に「放出してください」「昇天させてください」「立つものも立たない」とか入れるな。おまえはスポーツ新聞の突撃体験コーナーか。あまりのけしからん事態に小生動転しつつもプレイを続行。

個人的にはこの主人公とプレイヤの一体感を高めるため、タッチパッド対応のPS VITAに移植してほしいものである。本腰入れてプレイするためにも、正座して両手でVITAをしっかりと固定し、あとは背面のタッチパッドで撃つべし！撃つべし！射つべし！腰が抜けるまで各自の速射破壊銃の奮闘を期待したい。

ラクターとゴールインが可能なので、全ヒロイン攻略後は、70人以上いるキャラクターを攻略していく楽しみがある。キャラクターによっては隠れキャラ扱いで画面の隅に一瞬だけ映るような難易度の高いキャラクターもいるので、そういうキャラクターをとらえるのは至難の業だが。とはいえずウルエンドを迎えたヒロインと、ドキドキモードで昇天させたキャラクターは、「コレクション」モードの「妄想モード」で自由に見られるようになる。後から前からどうぞ！下から覗いてどうぞ！昇天させてどうぞ！皆様にはぜひ感動と感謝の念を込め、左手で握りしめた黒く光るPS Moveに右手を添え、ブレないように両脚で挟み込んでプレイにいそしんでほしい。節子、それPS Moveやない。



なんとか生き残れたようだな



THE HOUSE OF DEAD DIRECTOR'S CUT OVERKILL™

新規要素多数追加！
Z指定の過激さプラス！
最凶のホラーガンシューティング
完全版がついに日本に上陸！！

PS3

ザハウスオブザデッド：
オーバーキル ディレクターズカット

■プレイステーション3 ■セガ ■2012年2月23日
■6279円(税込) ■CERO Z (18才以上のみ対象)
©SEGA

Text=高岡昌己(フリーライター)

新規追加要素については次ページ左上を読んでもらうとして、ここでは『オーバーキル』の魅力を紹介していこう。その最大のものは随所に施されたグラインドハウス(※1)的演出だ。それはスプラッター描写やゴア描写(※2)だけではない。ロックに合わせて実写の女性が踊るオープニングタイトル、フィルム傷のようなグラフィックノイズ、ステージセレクトは懐かしいホラー映画やパニック映画のポスター風で、フィルム欠損によるシーンスkipまで再現。どこまでも汚い言葉遣いもグラインドハウスのだ。

オープニングタイトルの前に「オーバーキル」という言葉が持つ二つの意味が表示される。簡単に言えば「やりすぎ」。今作は2009年に発売されたWii版に、さまざまな要素を追加した完全版とも言える作品だが、そのやりすぎ感が大幅にアップ。北米と欧州では『Extended Cut』として昨年10月に発売されていたが、ようやく日本でもZ指定タイトルとしてついに解禁された(Wii版はCERO Dだった)。

**パロディ感満載の映画的演出
B級映画好きは見逃せない！**



以前の蔵種がわかるミュータントたち。しかし食肉工場の冷凍庫に裸のミュータントが登場。もしかして食用だったのか！?



シリーズ1作目の8年前、1990年が舞台。1作目の2Pキャラだった「G」が初の任務で訪れたアメリカ南部の街で事件が発生

※1 グラインドハウス 低予算で製作されたいわゆるB級映画を数本立てで上映していたアメリカの映画館の総称。そのため、そこで上映されていた暴力的、エロティック、ホラー要素などを含んだ映画のことをグラインドハウスと呼ぶことがある。

※2 ゴア描写 激しい殺人描写や流血などの過激な表現のこと。もっとひどい言葉でも説明できるがこの程度にとどめておこう。本作の場合は殺人描写ではなく、ミュータント退治描写である。



『Director's Cut』で追加された新要素とは!?

さ まざまな新要素が追加されているが、まずグラフィックのHD化が大きい。より鮮明になった過激描写はまさにOVERKILL、CERO Zのタイトルにふさわしい内容になった。さらに3Dテレビでの立体視にも対応。立体テレビを持っていない場合は、昔懐かしいカラーセロハンが貼られた3Dメガネで立体視を体験することもできる。

キャラクターやステージも増加。右ページに掲載したピッチ系(※3)のヴァーラに対し、左に掲載した新キャラクターのキャンデ

ィは金髪で少しマヌケといういかにもな女の子(※4)。そのキャンディが登場するストリップ劇場と食肉工場が新ステージとして登場し、さらに新たな武器としてクロスボウも追加されている。

そしてPS Moveでの操作やオンラインランキングにも対応。さらに新たなプレイモードである「HARDCORE MODE」も追加されている。これはヘッドショットでしかミュータントを倒せないモード。難易度が大幅アップする上級者モードだ。



食肉工場に登場するボスはミート・ケイティ。彼女が持つ斧が、次のイベントシーンで驚愕の展開を招く……



ストリップ劇場には当然ストリッパーのミュータントが登場。露出度はとても高いがセクシーとは限らない

もちろんゲームとしての魅力もグラインドハウスの演出に劣らず豊富。Wii版の7つから9つに増加したステージには老若男女に鳥獣などグロテスク&エロティックなミュータントが続々登場し、強烈なルックスと攻撃を持ったボスも待ち受ける。攻略のヒントがローディング画面に、映画設定のラフスケッチのように表示されるのも嬉しい演出だ。

またハンドガンだけでなくさまざまな武器が使用可能なこともゲーム性をアップさせている。ステージをクリアすると報酬が得られ、所有している武器のカスタマイズや新たな武器の購入が可能。さらにコミックブックやミュージックトラックなどをステージ中に発見して集めていくなど、コレクション要素も楽しい。通常のステージにミュータント増量や二丁拳銃可能など、さまざまなモードを任意で追加してプレイできることも大きな特徴と言える。

単調ですぐに飽きてしまうと思われがちだがガンシューティングだが、本作についてはそれは当てはまらない。過激表現に抵抗がなければ、随所に用意されたパロディ感とコレクション要素にハマってしまうはず。まさに「やりすぎ」注意な作品だ。



モードに「SHOOT THE SH*T」モードを選ぶと、字幕に表示される汚い言葉を検閲可能。もちろん日本語字幕は非表示になる



アイテム取得、生存者救出、コンボ持続などでスコアがアップ。そしてステージクリア時にはさまざまなステータスが表示される

※3ピッチ系 B級ホラーには欠かせないキャラクターのひとつ。ピッチとは雌犬や意地悪な女のこと、特に女性を罵倒するために使われる言葉、蔑称。ふしだらな女性、アバズレ、悪女という意味で使われることが多いが、ファッションを含めたルックスに対して使われることもある。

※4いかにもな女の子 美しくセクシーなブロンドの女性も、B級ホラーに欠かせないキャラクターのひとつ。知性を感じさせるキャラクターは最後まで生存することが多いが、そうでもない金髪の女性が男性とイチャイチャしている場合は、ほぼ確実にアッサリと殺されてしまう。

LONG AGO. FAR AWAY IN SPACE. WITH FOUR.



金魚すくいを思わせるスマートな筐体。店側が用意してくれる椅子に座って遊ぶのだが、対面側は結構距離があり、気兼ねなく乱入できる安心感がある。対戦も協力もほどほどに、その場に居合わせた者同士、ゲームを共有する不思議な空間だ



メダルdeファンタジーゾーン

■アーケード ■セガ ■2012年2月
©SEGA/SLS

Text = ジストリアス(フリーライター)



メダルを入れてシユート!
僕も君も皆がオパオパ!

ルールは簡単。メダルを入れて自機オパオパをチャージ。レバーで敵を狙ってシユット。残弾数はメダル1枚で5発、でも敵を倒せば「メダルのかけら」を入手でき、5枚集めればメダルが1枚出る。つまり敵を5体倒せば、それだけでも遊び続けられる太っ腹なゲームだ。

一連の敵を倒してコンボを取ると「レットスタート。赤い風船「SHOP」の登場は殲滅のチャンス。5WAYシユットやヘビーボムなどで画面中の敵を一掃する。原作では節約しながら買う高級品であっただけ



に、存分に使う感覚はゴージャス! 前線基地を一定数倒せばボス戦へ。なじみのボスを前に、最大4体のオパオパが乱れ飛ぶ大熱戦が始まる。攻撃を受けてもミスしないが、弾を多く撃ち込んだプレイヤーほどクリア後のご褒美が多く渡るので、われ先にと前へ出る。手柄に目がくらみ、一蹴されるのもまたご愛嬌。

「4人で射的」というシンプルな内容ながら、シユーティング元来の魅力「敵を狙い撃つ」楽しさが凝縮された本作。相手の獲物を横取りしたり、仲間と協力してボスを倒したり。人数が多いほど面白さは無限大!



ドラリンフラーを狙い撃ち。「パイーン」と放物線に撃ち出される感覚が結構クセになった

メダル2枚弾2発 幻の1999年版

幻と言いつのも大袈裟な話だが、サイズも大きく、入れ替わりも激しいメダルゲームとあつては、旧式タイトルはわずかな年数で消えていくのが自然の摂理。

こちらは1999年にリリースされたタイプ。回転しながら上下に動くターゲットへ乗るようにメダルを撃ち上げ、一定数成功すると手元の小型モニターでボス戦が始まる仕組み。ステイジ1を模したポップで巨大な筐体は華があった。

パチパラ3D 大海物語2

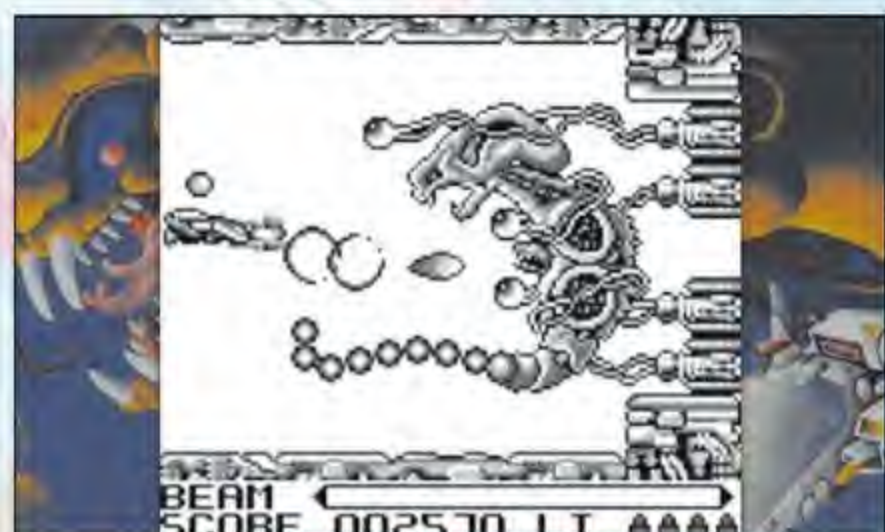
パチプロ風雲録・花〜希望と裏切りの学園生活〜

3DS

パチパラ3D 大海物語2
 〜パチプロ風雲録・花 希望と裏切りの学園生活〜

■ニンテンドー 3DS ■アイレムソフトウェアエンジニアリング
 ■2012年5月17日 ■6090円(税込) ■CERO B (12才以上対象)
 ©SANYOBUSSAN CO., LTD. ©2012 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

「アイレム名作コレクション Vol.1」として
 アイレムのゲームボーイ4作品を収録!!



名物ボスのダブルドラゴン。ゲームボーイ版はちょっと小さいけど、その不気味さや存在感を超えるボスはいまだ少ない

991年に発売され、モノクロ画面をはじめ多くのハード的制限がある中、アーケード版の要素を見事に再現した傑作だ。ほかに『大工の源さん ゴーストビルディングカンパニー』『最後の忍道』『アンダーカバリー』『破壊神ガルマ』と、アイレムのゲームボーイを代表する4作品が収録されている。

20年前は子どもで、ゲームボーイを買えず悔しい思いをした人もいろう。大人になった今、当時の思い出を取り戻して(買い戻して?)みるのもいいんじゃないかな。



名作と名高いゲームボーイ版『R-TYPE』が『パチパラ3D 大海物語2』に収録された。オマケ? 否! 僕らにとってはこっちが本命だ!!

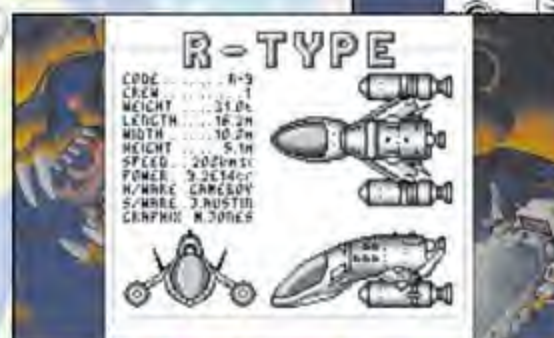
Text=糸井賢一(フリーライター)

ゲームボーイ版『R-TYPE』は1

パチンコをたしなむ人なら誰もが知っている「大海物語2」がニンテンドー3DSより『パチパラ3D 大海物語2』として発売される。ここまですら、皆には興味のない話かもしれないが、発売元はアイレムで、ゲームボーイ版『R-TYPE』ほか、計4つの懐かしい同社のゲームボーイ作品が収録されていると言ったらどうだろう?

ゲームボーイ版『R-TYPE』は1

名物ボスその2のゴマンダー。あの生物感あふれる造形はモノクロでも健在だ



丸みが強く、かわいらしいデザインのR-9。シューティングを代表する主役機の一機



ダライアスバースト セカンドプロローグ

■ iPhone、iPad Touch、iPad (iPhone、iPad touch および iPad 互換 iOS 4.3 以降が必要)
 ■ タイトー ■ 2012年2月10日 ■ 1200円(税込)
 ©TAITO CORP. 1986,2012

Android

■ Android OS: 2.2、2.3 対応 au スマートフォン端末
 ※機種により、ご利用いただけない場合がございます
 ■ タイトー ■ 2012年5月1日
 ■ au スマートパス月額利用料 390円(税込)
 ©TAITO CORP. 1986,2012



Text= 箭本進一(フリーライター)

※画面はハメコミ合成です



手のひらの水族館

『ダライアスバーストSP』は、スマートフォンでゲーム機並みのクオリティのゲームが遊べる横スクロールシューティング。

シーラカンスやクジラなど水生生物をモチーフとした巨大戦艦と真つ

向勝負を演じる迫力の作品で、ドラマチックな音楽が合わさることでもまるでSF映画を体験しているかのような気分になります。

要は「手のひらの上で、良くできたシューティングがどこでも遊べる」ゲーム。PSPやアーケードで展開する最新作『ダライアスバースト』シリーズをスマートフォン向けに再構築したのが『ダライアスバーストSP』です。

ボタン配置や画面サイズをカスタマイズできるので指で画面が隠れるのを最小限にできる、指を滑らせたおりに自機が軽快に動いてくれる……といった職人芸的な作り込みが快適なプレイを支えてくれるのです。

新たなる

『ダライアスバースト』の世界

『ダライアスバースト』の魅力は「敵の大群を、特殊武装「バースト」を用いて一掃することにあります。が、『ダライアスバーストSP』はゲームバランスと操作がスマートフォンに最適化されておりストレスないプレイが楽しめます。

本作の自機は4種類で、それぞれの方法で敵の大群を一掃できます。「レジェンド・ゼロ」は機種前方へ

※画面はiOS端末向けの画像です。



の集中攻撃に特化した攻撃型。自機前方に「バーストビーム」を放ちます。スマートフォンならではの「指を滑らせての高速移動」で敵を一機になぎ払うと、かなりの爽快感を味わえます。

アーケード版で初登場し、スマートフォン向けに新たな調整を施した「アサルト」は防御型。光球形の「スパークバースト」は自機を覆うように撃ち出された後、前方へと漂



います。攻撃の死角になりがちな上下と背後をカバーできるほか、アーム（バリア）がない状態、且つ「バーストゲージ」が一定量溜まっている状態で被弾すると「スパークバースト」が自動発射されて自機を守ります。

PSP版からおなじみの「ネクスト」がベースの「ネクスト・ゼロ」は特殊型。「バーストビーム」を放つ「バーストユニット」を任意の位置・角度で設置可能で、自機から離れた位置に「バースト」を設置して単機で十字砲火を仕掛けたり、「バー

ストビーム」で敵の攻撃を遮る陣を作れます。

初代『ドライアス』の自機を再現した「オリジン」は「バーストビーム」を撃てませんが、高い火力と指一本で操作できるシンプルさが魅力です。

巨大戦艦や特定の敵が放つ「バーストビーム」に、こちらの「バーストビーム」をタイミング良く打ち合わせることで「バーストカウンター」が成立。バーストゲージ量に応じて高火力&高倍率のバーストビームを撃ち続けることができます。



『ドライアスバーストSP』では「バーストカウンター」が非常にやりやすくなっているのに加え、巨大戦艦の耐久力も低めなので、手軽に達人気分になれるのです。

こうしたゲームバランスおよび自機性能の調整は、スマートフォンの特性に合わせたもの。

もちろん、面構成もPSP版そのままではなくスマートフォン向けのものが用意されています。

『ドライアスバースト』シリーズはPSP、アーケード、スマートフォンそれぞれのそれぞれに、プレイする環境に合わせたチューニングが行われているのです。

優しさと易しさを

本作はアップデートが可能なスマートフォンアプリ。「もっと自機や巨大戦艦が欲しい」「iPhoneで遊ぶときにはスピーカーが指で隠れてしまうため、画面反転に対応してほしい」「体験版が欲しい」「より短時間で遊べるモードが欲しい」など要望を出せば切りがありませんが、今後の対応を期待したいところ。新たな『ドライアスバースト』が育っていく未来を期待してやみません。

ZONE E
ワープゲートA



♪ Abyssal Holic
ベルサー軍がダイアス星侵攻のために設置したワープゲート。突入すると進軍中の主力艦隊が待ち受けていた。

ZONE F
宇宙墓場



♪ Abyssal Holic
さまざまな大戦の爪痕が残る宇宙墓場。無数のデブリが飛び交う危険地帯が故にベルサー軍の配備も薄い。

ZONE G
ワープゲートB



♪ Abyssal Holic
ベルサー軍のワープゲートは敵本星への近道である。しかしゲート内の大型アステロイドが行く手を阻む。

ZONE H
敵母星海底基地



♪ The world of spirit
敵母星の海の底に広がる都市。ベルサー文明の中心地であり、最終攻撃目標のひとつである。

ZONE I
敵母星資源小惑星



♪ コングカンナン
アステロイドが広がるエリア。ベルサーが資源開発のために利用する軍備増強の生命線のひとつ。

ZONE J
敵母星大気層



♪ Syvalion arrange ONE
敵母星の大気層。大気上層部は、戦闘に適した成分に最適化されている。また能力の高い精鋭艦による防衛網が引かれている。

ZONE K
敵母星最終防衛要塞



♪ Shady
敵母星の上空宙域。外敵の侵入を防ぐため、特攻部隊を含む巨大艦隊が配備されている。

ダライアスバーストSP作戦展開図 -confidential-



ZONE A 惑星ダライアス海底



♪カンナンシンク

ベルサーの攻撃により半ば壊滅状態となった母なる星ダライアス。海底に作られた軍事基地から、軌道エレベーターへの道が続く。

ZONE B 惑星ダライアス上空



♪Cylinder

ダライアスの上空、軌道エレベーター内を通過し宇宙へ。軌道エレベーターをつなぐオービタルリングが見える。

ZONE C 敵前線基地



♪Iron Corridor

敵ベルサーの駐留艦隊。彼らは亜空間へ入りやすい時空スポットを押さえている。

ZONE D アステロイドベルト



♪Iron Corridor

かつて異星知性体シーマが破壊した惑星がアステロイド化してるエリア。多数の障害物が存在している。

『ダライアスバースト』シリーズの時系列

『ダライアスバースト』の世界は、歴代『ダライアス』シリーズよりも後にあたっているのはご存知のとおり。では『ダライアスバースト』シリーズの時系列はどうなっているのだろうか？ 結論から言うと、時間の流れはPSP版→スマートフォン版『SP』→アーケード版『AC』となる。最初の出来事に当たるのがPSP版。復興した惑星ダライアスをベルサーが襲撃。ダライアス軍はベルサーのウイルス攻撃で亜空間ネットワークがダウンするが、被害を免

れた二機のシルバーホークによる決死の作戦が行われる。続いてアーケード版では、量産されたシルバーホークの大部隊による一大反攻作戦が描かれるが、その前日談にあたるのが『SP』で、シルバーホークを量産するためのプロトタイプによる戦いとなる。自機名に試作を表す「ゼロ」が冠されているのも、一部仕様が異なるのも、すべてはプロトタイプゆえ。『AC』で「アサルト」の自動防御などがなぜ受け継がれなかったのか、すべては歴史の闇の中だ。



ZONE B以降は、ボス撃破後にステージ分岐が発生する

ZONE E
武装装甲換装型攻撃艦
ミラージュキャッスル



♪ Hinder Four
全長181.3フィート。小型艦に武装装甲ユニットを装着し、損傷したユニットをすぐに廃棄することで戦闘力の維持を可能としている。

ZONE F
汎用武装換装強襲艦
ヘビージョー



♪ Hinder Four
全長227.5フィート。亜空間ファクトリーから転送される追加兵装ユニットで戦況に応じて攻撃力を強化可能。小型レーザーの一斉砲撃は脅威。

ZONE G
武装装甲換装型攻撃艦
ミラージュキャッスル



♪ Hinder Four
全長181.3フィート。武装ユニットの多彩な攻撃が驚異。修復も亜空間ファクトリーから武装ユニットを補給・装着するだけで迅速。

ZONE H
汎用型戦闘母艦
ハングリーグラトonz



♪ The world of spirit
全長227.2フィート。大型艦と小型艦が連携するグラトン系列最新鋭艦。多彩な攻撃が可能で、単機で戦うシルバーホークと対照的。

ZONE I
汎用型攻撃艦
サウザンドナイブズ



♪ ナンギョウクギョウ
全長248.3フィート。遠隔コントロール式分離ユニットによる攻撃で、障害物の多いアステロイドベルト内でのバトルに対応している。

ZONE J
特殊高速機動艦
ダークヘリオス



♪ Syvalion arrange MMIX
全長428.3フィート。母星の防御を単艦で担う特殊高速機動艦。複数のユニットに分かれた多関節構造を持ち、変則的な攻撃が可能。

ZONE K
大型戦闘司令艦
グレートシング



♪ Hello 31337
全長388.7フィート。ベルサー軍最終防衛要塞を護る。艦首のドリル状ミサイルはバースト砲と同様の技術が使われていると推測される。

ダライアスバーストSP巨大戦艦配置図

- confidential -

ZONE 2 汎用型戦闘艦 キングフォスル

♪ Hinder One

シーラカンスに似た旗艦で、Fossilシリーズのベース艦と考えられている。改良が繰り返され、機動爆雷など危険な装備を持つに至る。

ZONE A 汎用型戦闘艦 アイアンフォスル

♪ センシンバンク

全長225.3フィート。艦体表面は細かなチョバムアーマー(複合装甲)で覆われており、侵攻対象星での戦いを想定している。

ZONE B 局地制圧型戦闘艦 マッドホイール

♪ Hinder Two

全長301.2フィート。オウムガイに形状の似た旗艦。フォスル型旗艦による電撃侵攻の後に、侵攻惑星制圧を担当する、重装甲艦。

ZONE C 拠点防衛用戦闘艦 ライトニングフランベルジュ

♪ Hinder Three

全長288.6フィート。レーザーに特化した艦で、侵攻惑星付近の補給部隊基地など、レーザーを減衰させる大気がない宇宙で使われる。

ZONE D 拠点防衛用戦闘艦 ライトニングクロウ

♪ Hinder Three

全長288.6フィート。「ライトニングフランベルジュ」に2門の大口徑レーザーと6門のサンダーレーザーを追加装備した重砲撃艦。



多数の敵が広く散開する局面は、「レジェンド・ゼロ」が得意



「アサルト」は被弾しても「スパークバースト」の自動発動で無効化できる



「ネクスト・ゼロ」は敵の攻撃を遮るように「バーストビーム」を設置



「アサルト」は「スパークバースト」を任意炸裂させて敵を破壊すると高得点

バーストを使いこなせ!

シルバーホークが持つ多彩な「バーストビーム」は、そのまま戦術の違いに繋がる。最初のうちは「レジェンド・ゼロ」で、敵弾に当たることが多いなら「アサルト」を選び、慣れてきたら「ネクスト・ゼロ」を使うといいだろう。特に敵が多い面では常時「バーストビーム」を使い続けるくらいの気持ちで構わない。

『ダライアスバーストSP』 シルバーホーク デザイン案

LEGEND-TYPE ZERO-

-CONFIDENTIAL-

カラー案



A案



B案



C案

LEGEND-TYPE ZERO-

-CONFIDENTIAL-

バーストユニット案



A案

B案

C案

バーストユニットでも試作を表すオレンジは重要なコンセプトに。試作であることを踏まえ、前に突き出たフィン状ユニットの形も、これまでのものに近いシャープなB案ではなく、試作版を思わせるシンプルでA案に。

NEXT-TYPE ZERO-

-CONFIDENTIAL-

カラー案



PSP版



A案



B案



C案



D案

NEXT-TYPE ZERO-

-CONFIDENTIAL-

マーキング案

カラーCにレジェンドゼロ同様のマーキングを追加



「ネクスト・ゼロ」も試作機というコンセプトは同じ。色合いをどうするか多くの案が出されたが、「レジェンド・ゼロ」と同様に明るめのカラー（C案）となった。戦闘を経っていない新品のイメージを強調したのだろうか。

ストライプで試作版であることを表す、という「レジェンド・ゼロ」のコンセプトが決まった後に提出されたと思われる素案。決定稿よりストライプが多く、インテーク部分や翼の基部にもマーキングが施されている。

アサルト シルバーホーク バースト

ASSAULT S.H.B.



既存のバースト機とは一線を画す、範囲攻撃に特化した新兵装スパークバーストを装備する。ネクストのコンセプトを進め、扱いやすさと生還率の向上を第一に設計された。全長33.5フィート、重量25.5トン。自機周囲をカバーするスパークバーストは、接近してきた敵機への緊急防御に最適。アームがないときに被弾した場合、自動発動して機体を守る特殊な機構を持つが、後の量産機には受け継がれなかったようだ。

基本時最大倍率×16。スパーク時最大倍率×64。フィニッシュバースト時最大倍率×96。カウンターフィニッシュ時最大倍率×112。

レジェンド シルバーホーク バースト タイプ・ゼロ

LEGEND S.H.B. TYPE ZERO



惑星ドライアス奪還作戦で得られたシルバーホークの戦闘データを基に、来るべき反攻作戦でのシルバーホーク量産化を目指して作られたプロトタイプ機。PSP版の旧レジェンドに装備された設置バーストは廃止され、前方へとバーストビームを放つ直接攻撃特化型に設計しなおされている。広範囲に展開する敵に対するにはタッチ操作ならではの高速移動が役に立つ。全長32.4フィート、重量21.3トン。扱いやすく、初心者へお薦め。

基本時最大倍率×16。バースト時最大倍率×64。カウンター時最大倍率×96。

ネクスト シルバーホーク バースト タイプ・ゼロ

NEXT S.H.B. TYPE ZERO



レジェンド・ゼロと同じくシルバーホーク量産化を目指して作られたプロトタイプ機。バースト機関の出力を制御することで、より扱いやすい機体として再設計された。全長33.7フィート、重量23.4トン。バーストユニットを任意の位置に設置する遠隔攻撃形。巨大戦艦戦では、敵弾を防ぐ位置に設置することで高い防御効果を発揮する。PSP版ではほぼ全機がこの仕様のバーストを装備していた。シリーズのコンセプトを最も色濃く体現する機体と言える。

基本時最大倍率×16。バースト時最大倍率×64。カウンター時最大倍率×96。

オリジン シルバーホーク

ORIGIN S.H.



ドライアスの民を守護してきた伝説の機体。バースト機関を搭載していないためバーストビームを放つことはできないが、火力の基本性能は他のバースト機より優れている。全長26.2フィート、重量18.2トン。1986年に発表された初代『ドライアス』の自機。バーストを使えないため特殊な操作が不要かつ、最終形態のショット「ウェーブ」が地形を貫通するため複雑な地形への対応が容易など、シンプルで扱いやすい。

得点倍率も高いが、バーストによる急上昇がないため、高得点には、被弾しないことが他の機体に増して重要になる。基本時最大倍率×60。

ドライアスバーストSP 開発者インタビュー

Interview= 箭本進一(フリーライター)



株式会社タイトー

大島 司 Tsukasa Ohshima



株式会社ピラミッド

柏木准一 Junichi Kashiwagi



株式会社スタジオ・ヘキサ

今村雄一 Yuichi Imamura

熱意からのスタート

——まずは『ドライアスバーストSP』(以下『SP』)における、皆様のご担当部分をそれぞれお聞かせ願えますでしょうか。

大島 ディレクターを務めました、タイトーの大島です。基本コンセプトを組み立ててピラミッドさんやスタジオ・ヘキサさんに提示し、出来上がってきたものをタイトー社内ですべて確認・検討し、その結果をフィードバックして形を整えていくという、全体の統括と工程管理を行いました。

柏木 株式会社ピラミッドの柏木です。最初のPSP版『ドライアスバースト』(以下 P

SP版)(※1)の立ち上げからかわって、まして、『SP』ではみなさんと話をしながらもろもろ整えていく、素敵なアドバイス(笑)をするスーパーバイザー的な役割でした。

今村 スタジオ・ヘキサの今村です。私の仕事は開発ディレクターで、頂いた基本コンセプトをスマートフォン上で実現するため、各種の仕様書制作など全般的な作業をしました。

——『SP』のミッションモードの最終面(※2)は緊張感があって面白いですね。制作の切っ掛けはどういったものでしたか？

大島 「スマートフォンでハイプレミアムなゲームを配信しよう」と、いろいろなタイトルを検討していた際、ピラミッドさんからスマートフォンで動くPSP版を見せていただきました。これが非常に出来が良く、オリジナル版と遜色なかったんです。社内で「スマートフォンとしてのゲーム性や操作系に特化して作れば、すごくいいものになるんじゃないか」と盛り上がりつつGOサインが出ました。

——『ドライアスバースト』をPSPからスマートフォンへ移植したのが原型だったと。

柏木 社内の研究開発というよりは、個人の熱意が切っ掛けですね。当社の小倉という『ドライアスバースト』の立ち上げからかわっていた者が、「作ってみたい面白いんじゃないか」ということで作り上げました。

——熱意から生まれたプロジェクトだったわけですね。発売されてからしばらくたちますが、どんな反響がありましたか？

大島 国内、海外ともに反応は良く、かなり高い評価をいただいております。海外で『ドライアスバースト』シリーズが大々的にメディアに取り上げられるのは初めてだと思うのですが、多くのプレイヤーさんには新作として受け入れられているようです。

柏木 実はアーケード版『ドライアスバーストアナザークロニクル』(以下、『AC'])は、中国語版と英語版も開発しました。オンラインの日本版と違ってオフラインなんですよ。

この指は何をする指なのか？ 操作系をゼロから作る苦悩

——ボタンのないスマートフォンで操作系を構築する作業はどういうものでしたか？

今村 快適に遊んでいたため、相当に苦労しました。中央に自機がいて背景が動く形式の3Dシューティングならバーチャルパッド(※3)でも大丈夫だったんですが、『SP』のようにフィールド上を自在に動き回るものだとどうにも遊びづらいのではないかと……という思いがずっとありました。しかし、開発する前に自機をスライド(※4)で動かす他社さんのゲームを見て「ゲーム性が全く損なわれないどころか、逆に面白くなっているんじゃないか」と刺激を受け、移動にスライドを採用することにしました。

——いろいろな試行錯誤があったんですね。

今村 葛藤もありましたね。

柏木 タイトーさんの出している『スペース

※1 PSP版『ドライアスバースト』 2009年12月に発売。『ドライアス』シリーズとしては12年ぶりの新作。

※2 ミッションモードの最終面 すべての巨大戦艦と対決する過酷な任務が課せられる。

※3 バーチャルパッド 仮想パッドとも。画面に映したパッドやボタンの「絵」を操作する。画面の同じ部分が常時指で隠れ続けるという欠点がある。

※4 スライド 指を滑らせて操作すること。指を置くのは画面のどの位置でも良いため、ゲームの展開に応じ、邪魔にならない位置に指を置き換えるという対応が可能。

インペーダーインフィニティジーン』(※5)はスライド方式なので、移動に関しては絶対にいけるだろうと確信がありました。どちらかというと、移動よりボタンをどうするかの方が苦勞しましたよ。

今村 当初はボタンもすべてなくす予定で、画面上のどこでもダブルタップすればバーストが発動していたんですが、設置バースト(※6)にどうしてもボタンが必要でした。

大島 バーストが暴発するとまずいので、実際にさせる方法にしたかったんです。さらにプレイヤーさんに片手で遊んでいたかかったたので、ピラミッドさんやスタジオ・ヘキサさんとは相当にやりとりを重ねましたね。

——確かに、片手でも支障なくプレイできるのでびっくりしました。

大島 持ち方がある程度決まっているコントローラとは違って、スマートフォンだとプレイヤーさんは自由に指を使われます。なので、意図していない動作が発生することがないようにしています。片手で遊ぶといっても、使う指が一本とは限りません。二本指や三本指で自機を動かす方もおられますので、融通の利く仕組みを相当考えました。

——そのためにバーストボタンが付いたと。ショットボタンが「押すと弾が出る」ではなく「発射のオンオフを切り替える」方式ですね。**今村** スコアを稼ぐためにショットを止めた(※7)プレイヤーさんが絶対おられるので、そのためにボタンが必要になりました。

——やり込み系のプレイヤーさんの存在が視野に入っていたんですね。

今村 そうです。遊びやすさを考えてボタン位置を自由に配置できるようにしました。

——指使いの話題が出ましたが、スマートフォンはゲーム機のコントローラよりユーザーの振る舞いを予想しづらいということですか？

大島 たとえばボタンひとつ押されたにしても、それは間違っって押されたのかもしれない。ポタんし、狙って押されたのかもしれない。ボタンを押した指をスライドさせ、そのまま自機を動かす場合もあるでしょう。「SP」で移動操作中、指を離さずボタンに触れた場合はこれを無視するようになっていますが、このように「ユーザーさんが無意識に行っているイレギュラーな動作」を想定して対応していく作業がありました。

今村 ひとつの画面上にゲームのフィールドと操作ボタンが両立していますので、最初のうちは意図していない動きをしてしまうこともあり、直すのは結構大変でした。

——その作業はトライアンドエラーである。

柏木 そうです。怪しい挙動に対応するための補正のようなものを入れました。スマートフォンのゲームでも自機が指に吸い付くように動いてくれるものとそうでないものがあると思いますが、この差を生み出すのは現場の開発者の力量です。「SP」ではそのために移動量に制限をかけているんですが、どこまで制限するかは調整が難しいんです。ここに関

してはゲームごとにチューニングが必要なので、地味な作業を繰り返すしか方法がなかったんです。

——僕などは遊ぶ側なので、ただ操作性の良さを喜んでいればいいんですが、これを実現するためにはかなりの苦勞があったんですね。**柏木** プログラマーががんばってくれたのと、タイトーさんが「スペースインペーダーインフィニティジーン」で完成形を示してくださったのが大きいですね。

移動の軌道でも爽快感を生む 魚群をチューニングする秘訣

——「SP」のメインモードとなる「SPモード」のコンセプトを教えてください。

今村 「より遊びやすく」「気持ち良く敵を破壊する」という点です。敵の出現数はPSP版より相当多くなっています。あとは「自機をどう動かすと気持ちがいかが」ですね。たとえば画面上をなめるように飛んでくる敵がいて、「このタイミングで一網打尽にできればきつと気持ちがいいんじゃないか」ということを考えて敵を配置しています。

——撃破した爽快感から逆算して敵を配置していくということですか？

今村 僕も昔からのシューターなんですけど、あるポイントに敵が配置されているとして、その正面まで移動して破壊する感覚を大切にしています。「SP」はバーストユニットの使い方が大事ですので、それを踏まえたうえ

※5『スペースインペーダー インフィニティジーン』 2009年発売のiPhone用ゲーム。画面のどこに指を置いても問題なく自機が動く快適な操作性でiPhone用ゲームのデファクトスタンダードに。

※6 設置バースト 切り離れたバーストユニットを画面上に置く攻撃。「設置・回収」と「角度変更・固定」と4つの操作が必要。

※7 スコアを稼ぐためにショットを止めたい 敵をショットではなくバーストで破壊することで、点数に高い倍率がかかるため。

で、敵の密度やコースを調整しています。

——プレイヤーさんが動く軌道を想定して敵を配置していくわけですか？

今村 「プレイヤーさんにこう動かしてほしい」という意図のある敵の配置で、動かすとそれが気持ちいいツボに入るように……という感覚ですね。『SP』では自機の移動速度の緩急でもメリハリをつけています。

大島 気持ちよさと移動の軌道がよりダイレクトに結びつくんです。「道中でバーストカウンター（※8）を決めて、そのままステージを進めていく」というアーケード版で好評だったシチュエーションを入れていただけのようにお問い合わせもありました。

柏木 各機種にコンセプトがあります。PSP版はリズム感重視。アーケード版はプレイヤーさんとの対決といえますが、戦略と慣れがないと、すべての敵を撃ちきれないような圧倒的な物量。『SP』は爽快感とリズム感を突き詰めています。

——『SP』の初期機体に設置バースト機がないのはなぜですか？

今村 設置バースト機は操作にひと手間必要などがあります。なので、初めて遊ぶ方に「難しい」と思われたいという狙いもあったの選定です。

柏木 バーストは面白くて使い勝手のいい武器なんです、とつつきにくいのではないかなという意見もありました。そこでボムを使える機体を用意しようというのが「アサルト」

開発の切っ掛けです。「アサルト」はアーケード版と『SP』で開発期間がかぶっているタイミングがあつて、『SP』のコンセプトをアーケード版に取り入れたことから初心者向けとして開発を進めました。「アサルト」の設定に「扱いやすさと生還率の向上」という部分があるのはそれでなんです。アーケード版ではマニアックな面白さが欲しいという要望が高まりまして、フィニッシュバーストで倍率が変化（※9）するなど、当初なかった要素が導入されました。『SP』では当初のコンセプトに立ち返り、初心者に優しい被弾時の自動バーストが組み込まれたんです。

大島 「レジェンドゼロ」での「グレートシン

グ」（※10）戦がとても楽しくて大好きですね。
今村 先ほどお話しした移動する気持ちよさは「レジェンドゼロ」が一番ですね。バーストを撃ちつつ移動し、画面上をなぎ払う。非常に単純な攻撃ですが、操作するとなぜか面白い……といういいツボに入つたと思います。

柏木 「バーストカウンター」のタイミングを緩くしてほしい」というご要望に、『SP』でついに応えることができました。わかりづらいんですが、カウンターが成立する間はバーストビームのエフェクト自体が違いますよ。

大島 アーケード版ではカウンターの目安としてソナー音が入っていたんですが、『SP』ではスマートフォンの機種ごとの処理速度の違いが問題になって断念しました。

今村 カウンターの受付時間も、有効範囲も

広くしてあります。今までは敵のバーストの正面にいない必要がありました。『SP』では敵のバーストが当たらないくらいの位置でもカウンターが成立します。「爽快感を誰にも味わってほしい」というコンセプトのもとでの調整となっています。

——先ほど出ました処理速度関連ではほかにこういった影響が出ましたか？

大島 PSP版にあつたリプレイモードが搭載できなくなりました。開発の後半まで残っていたんですが、端末ごとに処理速度が違うため正確な再生ができなくなるということで断念しました。タッチの認識も処理速度に影響されるため、その調整も大変でしたね。

iOS版の推奨機種はiPhone4以降とさせていただきますが、これはもともと60フレームで動いていたPSP版のクオリティを守っていくためです。

柏木 あとはユニバーサルアプリ（※11）であることにもこだわりました。解像度の高い端末だと高解像度のテクスチャ（※12）を自分で使うということもやっています。

大島 画面上部のゲージ類も、高解像度バージョンが使用されます。単純に拡大するとボケてしまうからです。

——アーケード版から巨大戦艦「ヘビージョー」と「ライトニングクロウ」が追加されていますが、なぜこの2隻だったんですか？

今村 PSP版の3面は2つのゾーンのどちらにも「ライトニングフランベルジュ」が登

※8 バーストカウンター 敵バーストビームに、自機のバーストビームを当てると高威力・高倍率の必殺攻撃に。『SP』以外はタイミングがシビア。

※9 フィニッシュバーストで倍率が変化 バースト終了と引き替えに高威力の爆発を起こす技で、これで敵やパーツを破壊すると更に倍率が上昇。

※10 グレートシン グジラ型巨大戦艦。最強のボスとして君臨する。

※11 ユニバーサルアプリ 1本のアプリをiPhone（iPod touch）とiPadで起動した際、各機種の画面サイズに合わせて表示される仕様のこと。

※12 テクスチャ 簡単に言えば3Dポリゴンの上にかぶせる、絵の描かれたカバー。『SP』では解像度の高いiPad用に、より綺麗な絵が描かれたカバーを用意している。

場していましたが、「下のゾーンを選んだ方が難しい」というルールにのっとる意味でも「ライトニングクロウ」を持つてきました。放射状のレーザーなど見た目が楽しい攻撃もありますしね。当初は「ブライトリーステア」も候補に挙がっていたんですが、合体ギミックや多彩な攻撃など見た目の面白さを考慮して「ヘビージョー」が選ばれました。

大島 『SP』では自機が反転できません（※13）から、巨体が画面内を往復するようなボスだと、攻撃方法を本来の形から大幅に変えないといけなくなる。「ヘビージョー」の採用理由はそこにあります。背中側の安全地帯がなくなってしまうので、かえって強くなってしまうかもしれません。

——発売前に心配だった点などありますか？
大島 今回われわれは「楽しく、気持ち良くプレイしていただきたい」という方向性を提示しているんですが、ファンの方にどう思われるか、という点が心配でしたね。バーストの仕様やアーケード版ではできないような高速移動など変更点は多いんですが、楽しいゲームになったという自信はありました。いざ発売してみるとこうした点へのクレームはなく安堵しました。操作性ではすべての方に100点を頂いているわけではないのは確かなんですが、これはスマートフォンでゲームを作るうえで向き合っていく一生の課題だろうと考えています。

——開発上で家庭用ゲーム機との違いは？

柏木 これくらいの規模のものになると作上で違いは全くないですね。

大島 タッチ操作のデリケートさをいかに調整するかという点では家庭用以上に苦労しますし、開発やデバッグの規模に関しても家庭用と変わりません。「指を右にスライドさせたら自機が右に動く」という操作のルールから考えなければならぬ、という意味ではゼロからの出発ですね。すぐ工夫をしなければいけないし、考えなければいけない。

『ドライアスバースト』を 考え抜いた『SP』

——スマートフォン版ということで、追加自機やステージはあるんですか？

大島 お客様のお声次第ですね。追加が可能な仕組みを入れていきますし、非常にやりたいとは思っています。

——タイトーのスマートフォン用アプリのセールスポイントは何ですか？

大島 移植であっても、操作性などに徹底的な見直しを行っていますし、いかに最高品質を出すかという点にすごく気を使っています。今あるアプリを越えて、最高の品質で遊んでいただかなければいけないと考えています。

柏木 作り手からすると、タイトーさんブランドで出すということでも緊張します。「スペースインベーダー インフィニティジョー」や「グルーヴコースター」（※14）といった作品と比較されちゃうわけですからね。

大島 『SP』に関しては、完全に正統なシリーズタイトルですし、ただの移植ではありません。スマートフォンに「ドライアスバースト」を出すとうるるかを考え抜いたという点では自信があります。

柏木 PSP版も、アーケード版も、『SP』も、すべて緊張感を持って開発しています。

——それでは最後にひと言ずつお願いします。
柏木 昔からタイトーのゲームが好きだったので、かかわらせていただけてすごく幸せです。今後もタイトーのゲームを、いろんな形でユーザーさんに触れられるようにしてほしい、というのが僕からのお願いですね。アレとかアレも作ってほしい。

今村 初代『ドライアス』の頃からゲームセンターで遊んでいたのですが、今回正統の系譜である『SP』にかかわれて本当に嬉しく思っています。手のひらで遊べる『ドライアスバーストSP』の世界を存分に楽しんでいただければ嬉しいです。

大島 私はPSP版とアーケード版の個人的なファンだったので、『SP』を作ることで、なあって相当緊張していました。ファンの方も多いですし、中途半端なものにもしたくなかった。そこで、今までアプリを作った経験から、どうすればいいのかを考え抜いて作ったのが『SP』なんです。ゲームセンターにスマートフォンを持っていったいただき、待っている間に遊んでいただけだと嬉しそうです。

※13『SP』では自機が反転できません アーケード版には自機の向きを変えるボタンが存在。横長の画面を生かした戦いができた。

※14『グルーヴコースター』 2011年発売のiPhone用ゲーム。流れる音楽に合わせて画面をタッチする。レトロサイバーな電脳空間を飛翔するスピード感とリズム感が素晴らしい。

タイトー サウンドチーム ZUNTATA インタビュー

Interview=hally(VORC)



株式会社タイトー

石川勝久

Katsuhisa Ishikawa



株式会社タイトー

土屋昇平

Shohei Tsuchiya

『ドライアスバーストSP』 シリーズ第3弾の新たな音世界

——BGMについて伺います。『ドライアスバースト』のシリーズは毎回、結構目立つ場所に新曲が付きますね。全体のイメージを左右しかねないところを大胆に変えています。土屋 新曲と既存曲の折り合いは毎回大変です。個人的には、できればすべて差し替えたと思うんですけど、今までのイメージを保ったまま、ほかのデバイスでも遊びたいユーザーさんも絶対にいるんですよね。あと全曲だともものすごい容量になってしまいう技術的な問題もあります。

——そこで4曲だけ新曲追加となったわけで

すね。なぜAゾーンとIゾーンに新曲をつけることになったのでしょうか？

土屋 ディレクターやプロデューサーと話し合った結果、一番最初のところで、ガラッと変わった感じを出していくことになったんですね。当初はそこだけの予定でしたが、最初を変えたら最後も変えたい個人的な欲求が出て、追加させてもらいました。最初だけ変えたのでは(全体の)折り合いがつかなくて、そこから始まるストーリーをきちんと終わらせたかった。最終面の中でIゾーンだけ変えたのは、ミノカサゴだけずっと専用曲がなく、僕自身欲しいなと思っていたからです。

——新曲は曲先行で？ 開発先行で？

土屋 基本的には同時進行なんですけど、曲ができた時点で開発側から、曲のほうにどんな歩み寄ってきてもらえました。曲がこうだと、この辺りで敵を出すのがいいたろうというような感覚を、もうだいぶわかってもらえてきているので(自然とそうなります)。

——新規4曲のコンセプトやテーマは？

土屋 今回はPSP版とアーケード版の間の時代のストーリーで、主人公もリーガ・プラティカとT12(※)だよ、というお話が最初にあったんです。それを聞いた時、真っ先に思ったのは「なんてつらいんだろう」ということだったんです。PSP版であれだけ二人ががんばって敵を倒したのに、また行けというのかと。アーケード版の時代まで新しいパイロットも育たないので、行くしかないわ

けですけど、「この戦いは本当に終わるんだろうか。いつまで続くんだろう」って苦しくなりますよね。こんなシチュエーション、僕ならモチベーション保てないなと思って。それで新曲の名前は全部同じ意味を持っています。要は「苦行」です(欄外参照)。社内からもピラミッドさんからも、基本的には明るくアップテンポな曲が欲しいと言われてはいたんですけど、そういうイメージを持ってしまうので、どうやっても暗くなるんです。だから、とにかくその苦しさを表現しようとした。

——「センシンバンク」で、プラスが暴れ狂っているのとか、そういうことだったんですね。ゲーム自体は従来のシリーズよりも爽快感を重視しているということでしたが、サウンドの爽快感は意識されなかった？

土屋 全然考えてないですね。ストーリーは何にも爽快じゃないんですもん(笑)。最後のボス曲では行進の足音が入ってるんですけど、あれも何とも言えないイヤな感じを出そうとしてます。運命の足音が追いかけてくるというか、これを倒してもまた同じことが繰り返される予感というか。曲全般のことについて、これまで割とカオスな音を求めていたんですけど、今回はもっとすっきりさせたいなと思ったので、そんなふうになっていると思います。あまり音数を増やしたくなかったんですね。『ドライアス』だからというよりも、今僕自身の求める音がそんな方向に行っ

【『ドライアスバーストSP』で追加された新曲たち】

「カンナンシンク」(Aゾーン道中)
「センシンバンク」(Aゾーンボス)
「コンクカンナン」(Iゾーン道中)
「ナンギョウクギョウ」(Iゾーンボス)

※リーガ・プラティカとT12
ネクストのパイロット「リーガ・プラティカ」(左)と、
レジェンドのパイロットT12(右)。



ているんです。

——音色面ではどんなこだわりが？

土屋 人の声を中心に置いていてというのが、今回も変わらないところですね。僕自身、声を中心にした曲作りが結構好きだからというのもあるんですけど、声っていうんなら楽器に比べて非常に表情が豊かで、微妙な感情の動きを表すのにうってつけなんですよ。あと、ボスの道中曲は全部ベース中心でやってますが、これは自分らしいというか、今回一番表現したかったところかもしれないですね。

——新曲のCD化予定はあるのでしょうか？

土屋 もちろん出したいんですけど、今回の4曲と、アーケード版『EX』の2曲を一緒に収録しても、なんだか寄せ集めっぽくて、アルバムとしての方向性が見えなくなってしまう。芯になる何かがないと難しいのかな。

石川 それに、CDとして出すにはボリュームが足りないとも思ってます。アレンジで水増しとかも避けたいですね。いや、意義のあるアレンジだったらいいんですけど。これまでずっと一本筋の通ったアルバムで来たので、中途半端なものにはしたくないんです。曲はすごく良いので、埋もれさせる気はありません。でも今までのようにCDサントラのシリーズになるのか、配信になるのか、あるいは全く別になるのかは、まだわかりません。——ところで今回は、ミッションモード内の楽曲にも追加がありました。

石川 『CAPTAIN NEO』ですね。(初代『ダ

ライアス』を代表する曲ということ)ぜひ入れてほしいという声が、PSP版の頃から社内外ですつと大きかったんですけど、僕は最初「絶対これは入れない」って決めてたんです。ミッションモードでは、旧作の音楽もいろいろと流れるわけですけど、みなさんが一番なじんでる、メインテーマにあたる曲はわざと入れてなかったんですよ。それはやっぱりそのシリーズ作品本体のものであってほしい。もちろんファンの皆さんが望んでいることは十分わかってはいますし、僕だってプレイヤーの立場だったら聴きたいって思うんですよけど、そこにはあえて踏み込まないようにはしていたんです。ただ今回は「移植の枠に収まらない、新たに作り直したものに近い」という説明を大島から聞いて、だったらここでサウンド的にも何かひとつ、今まで『ダライアスバースト』シリーズを楽しんできてくれたファンに対して、気がつく人だけ気づいてニヤリとするようなプレゼントを用意しようかなと思ったんです。PSP版同様、初代『ダライアス』の曲しか旧作の曲は入っていないので、それなら『CAPTAIN NEO』を聴いてもらおうかなと。しかし、そこに至るにはちょっとした決心というか意識改革が必要でした。入れる入れないで大島ともずいぶんもめましたね。単純に僕が「入れない」ってがんばってただけなんですけど(笑)。今回『SP』を遊んでいる人は、シリーズのことを知っている人ばかりかなと思ってたんですけ

ど、フタを開けてみると、初代以降ずっとゲームから離れて20年くらい時を越えて『SP』に接したという人が結構いたんですね。全く想定外のことでした。そういう人たちの手に届くものだったということでも、『CAPTAIN NEO』を入れて良かったなと思います。

——ところで土屋さんは、『ダライアス』シリーズの過去曲で、どれが一番好きでしょうか？

土屋 『ダライアス外伝』の『VISIONERZ』と『Gダライアス』の『KIMERA II』がものすごく格好いいですね。単体で聴いてももちろんいいんですが、ゲームと合わさったときの格好よさは異常ですね。ただ小倉さんの曲って、ゲームからどこか一部だけを切り離して見てしまうと、おかしなことになってしまふと思うんです。全曲トータルで聴いていったときの、あの2曲の立ち位置がすごく素敵で、『KIMERA II』は、プレイヤーが疲弊しているときにこういう曲が来たらぐっとくるだろうなって思われます。

——『ダライアスバースト』誕生から、もう3年になります。その間に『ダライアス』シリーズの楽曲へのこだわりで、変わったこと、変わらなかったことは何でしょうか？

土屋 PSP版の頃から、楽曲ひとつひとつがどうっていいことはあまり考えてなくて、トータルでどういう流れになるかを見据えて音作りをしています。そこは現在に至るまで全く変わってないところだと思います。徐々に変わってきた点としては、アーケード版の

【ZUNTATA 最新作情報】

○アーケードゲーム：『カードで連結！電車でGO！』 サウンド担当：石川/小塩

※最新電GOソングを公式サイトで試聴公開中！

○アーケードゲーム：『モグってホレホレ』 サウンド担当：石川/土屋

※公式サイトよりイメージソングを無料ダウンロード配信中！

○iPhoneゲーム：『幕末志士の恋愛事情』 サウンド担当：石川/小塩/土屋

※声優陣を起用したフルボイス版。BGM、効果音からボイスの収録まですべて担当。

「組曲・光導」がひとつの切っかけだったと思うんですけど、ゲームの流れを音で表現することが、より素直にできるようになったところですよ。PSPの頃はがむしゃらだったので、「ここはこういう音でこういう展開にすれば盛り上がるだろう」とか流れを無理矢理計算したりしていましたが、それがもつとすらすら出てきて、より自然に組み立てられるようになったかなと。

——効果音について伺います。今回追加した効果音は、どういったものでしょうか？
石川 『SP』で新たに追加した効果音って、実はほとんどないんですよ。効果音から見るとSP版は、PSP版よりもアーケード版の移植に近いです。アーケード版ではボス関係を中心に効果音を多数追加したりグレードアップしたり、ボディソニックを付けたりして、世界がさらに広がりました。今回それをまた携帯機器に戻すことになったわけですけど、その広がった部分をどれだけ取り込めるかというのが、一番の課題でした。特にボディソニックがないので、バランスの調整が大変でしたね。ゲームサウンドって、バランスも重要なんですよ。どれだけの数の音を、どれくらいのリズムで鳴らすとか、効果音とBGMの音量差とか。そういう部分でかなり手は入れました。ああ、アーケード版に合わせたということいえば、ちょっと話がずれるんですけど、ダークヘリオスのところから『サイバリアン』の曲も、アーケード版

準拠になってます。PSP版では、ダークヘリオスがサイバリアンに変わっても、曲はそのままなんですけど、アーケード版ではガルドバリアンの曲になるんです。

——ボディソニック前提の効果音を、ヘッドフォン中心のスマートフォンに持っていくと、迫力がかなりそがれるのではないのでしょうか？

石川 確かに痛かったんですけど、PSP版の仕切り直しと前向きに考えました（笑）。ボリュームバランスに関しては最も重要だと思っていたので、一から取り直しました。一個一個主張させるかってことをやるんですけど、あまり際立たせると、ヘッドフォンでは耳が痛くなってしまう。抑えるべきところは抑えて、出すべきところはしっかり出すという調整は、結構大変でした。

——一番こだわった効果音はどれでしょう？

石川 自機のショット音ですね。これって、実は機体ごとに全部違うんですよ。でもなかなかわかってもらえなくて、非常に悲しいので、ここで主張しておきたい（笑）。開発中にサウンドの割り当てミスでネクストとレジエンドが同じ音になっていたの、「これ違いますよ」って指摘したら、わかんないって言われちゃって。切ないなあとは思ってたんですけど、でもまあわかってもらえなくても僕はいいんです（笑）。機体が違えば発射音も違うだろうというこだわりです。

土屋 アーケードで、3〜4人でプレイしていただくと、わかりやすいんですけどね。

石川 ショットの中でもウェーブの音は、毎回悩みます。僕は初代の効果音が一番好きなんです。特にウェーブの特徴的な音が。あれに迫るようなぐつとくる音を作りたいなというも思っています。あとお気に入りなのは、やっぱりWARNING！音ですかね。

——石川さんはさかのぼれば『ドライアス外伝』でも効果音を手がけておられますが、あの頃とはどういった点が大きく変わりましたか？

石川 当時すでにPCMでしたし、音作りもMacとかでやっていたので、環境的にはそんなに大きく変わってないですね。もちろん（あの頃ほど）容量を気にしなくて良くなったのは大きな変化です。逆に今は、入れたいと思った音を果てしなく入れ続けられるっていう怖さがあります。取り組み方の部分では、『ドライアス外伝』は小倉さんのものであるという気持ちがあつたので、小倉さんのコンセプトや世界を壊さないよう、アイデアを採り入れていました。裏方的な感じでやってたわけなんです。その頃勉強させてもらったことが、今に受け継がれているというのはあると思いますが、『バースト』の効果音はその延長上というより、気持ち的には初代をリスペクトしていて、シンプルだけど印象に残る音を作るようにしています。

——さらなる展開に期待しております。

【コラム★石川流シューティング効果音講座】

ショット音やザコ爆発音などは、アタック感とか、連続で鳴ったときの心地よさ、印象深さが一番大切です。ディテールから入ることはないですね。たとえば「○○レーザーは設定ではこういう仕組みだからこんな音が鳴るはず」と考えて作っても、連射したときに気持ち良く聞こえなければ仕方ないと思うんです。そういう意味では打楽器に近いですね。

発音数を制限することも実は重要で、たとえばザコ爆発音が無制限に鳴っちゃうと、ずっと爆発音だらけになって気持ちよくないんです。音が飽和しちゃって、どれだけ敵を倒したのかもわからなくなってしまう。「この効果音は画面上で必ず1回しか鳴らない」「次の音が鳴るときは前の音を必ず消す」というように制限することで、シューティングでよく耳にする「チュチュチュチュン」のような連続爆発音になるわけです。FM音源とかの時代はチャンネル数が少なかったの、自然とそうになっていたんですけどね。

ニューオーダーモードによって 『アンダーディフィート』は 新たなゲームとして生まれ変わった!

6年の沈黙を破り、ついにリリースされた『アンダーディフィートHD』。近年のシューティングとは違った魅力と爽快感、そして新たな追加要素を徹底解説する。

Text=風のイオナ(FLOOR25)

UNDER DEFIAT HD

PS3

360

アンダーディフィートHD

■プレイステーション3 / Xbox 360
■グレフ ■2012年2月23日
■通常版: 5880円(税込)、限定版: 8379円(税込)
©2005, 2012 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

オプションを効果的に使い、戦略を組み立てながら一発逆転の爽快感に酔え!

ドリームキャスト版から6年——『アンダーディフィートHD』がついに現行機で発売された。世界観や基本システムは前号で紹介済みなので、今号ではゲームのプレイであらためて本作の持つ魅力と面白さの核となる部分の再確認、そして新規追加された要素の解説を試みたい。

まず言っておきたいのは『アンダーディフィート』は現在のシューティング界に登場した鬼っ子であるということだ。だがそれは突然変異が誕生したというわけではなく、過去に途切れた系譜の先が突然現れた、というほうが正しいだろう。

本作のプレイ感は圧倒的火力で破壊の爽快感を楽しむものではない。範囲が狭くて威力の弱いショットをしっかりと狙って敵に当てていき、一機ずつ確実に撃ち落としていくというものだ。そのプレイ感から、初めてプレイした時に「思っていたものと違う感」というものを誰しもが感じたのではないかと思う。事実、筆者もゲーセンでの初プレイ時に「なんだ、こんなものか……」という感想とともに、面白さを感じることができないまま、プレイを終えてしまった。

では、本作の持つ魅力は一体どこにあるのだろうか。その答えは3種のオプションを効果的に使って戦略立てし、ゲーム展開を有利に運ぶことにあると思う。自機のショット同様に連射してくれるバルカン、単発だが1発の威力が高いキャノン、そして1発しか使えないが最高の破壊力を持つロ

ケット。以上3種のオプション特性を理解することが最優先かつ最重要項目だ。バルカンとキャノンはザコ敵の多い場面で効果を発揮し、深く考えずに出し続けて攻撃に加担してもらえばいい。ロケットはためもチャージも時間がかかり、出現させても1発撃って消えてしまう。しかし、この1発の威力が非常に高い。しかも、爆破させた周辺の敵を爆風に巻き込んでダメージを与えることも可能で、常にピンチに耐えながら一発逆転勝利で乗り切るプレイ展開が醍醐味だ。ロケットの爆破連鎖の爽快感を味わってしまうともうほかの武器には戻れない麻薬的快感がある。

プレイしていく中でやがてゲームとしての面白さの核を理解できる段階にたどり着く瞬間が来る。その地点を明確に表現するならば上記で説明してきた「オプションを自在に操れるようになってきたとき」だろう。そこまで行き着くのに多少の間がかかることが本作のつつきにくさにつながっていると思う。

撃ちまくって敵を一掃する爽快感を楽しむ弾幕系シューティングを「剛」とするなら、敵と弾を誘導しながら狙ったポイントで大量の敵を一気に破壊する美しさが味わえる本作は「柔」のシューティングと表現したい。数回のプレイで本作に対して微妙な評価を抱いているプレイヤーは、まずは上記で示したポイントを目指してプレイしてみよう。たどり着いたその時、上空から見下ろす戦場は自分のためだけにある、と感じることができるだろう。ひとりでも多くその景色へとたどり着くことを願うばかりである。



上の写真は16:9の比率になり、横に大きく広がったニューオーダーモードの画面。ステージ2で横向きに現れる戦艦も画面いっぱいにダイナミックな表示が可能となった。その分画面に表示される砲台の数が増え、敵の攻撃は厳しくなっている。角度のある対角線攻撃と、画面を大きく使った旋回で回避したい

ニューオーダーモード、デュアルスティック、新機体の追加を検証する

ここでは「HD」版でのリニューアルにあたり、追加要素のひとつひとつを検証していきたい。

まず一番の注目点として16:9の比率になった新モード「ニューオーダーモード」の解説からしていこう。画面が横に広くなったことで画面内に登場する敵が多くなり、基本的な難易度は高くなった。また、画面が縦に狭くなったことで不利な

点もある。例として2面ボス戦手前で横から現れる敵ヘリの位置がかなり下のほうになったので、激突に注意したい。アーケードモードでは気にならなかったが、ニューオーダーモードでは注意するポイントがいくつか存在するので通してプレイしたうえで覚えて対処する必要がある。また、ステージ1中盤で車庫から現れる三連装超重戦車が2台に増えている点など、全体的に敵配置が変更されている箇所が存在する。有利になった点としては自機のヘリは左右への傾きにより大きな角度を付けることが可能になったことだ。これによって画面端からナメ方向への攻撃がかなり有効だ。

次にデュアルスティックでの操作が可能になった点を解説しよう。デフォルトでは従来の操作方法になっていたが、オプションで設定を変更することで、デュアルスティックでの操作が可能となる。従来の操作は左スティックひとつで自機のヘリ移動と旋回操作を兼ねていた。デュアルスティックモードでは2本のスティックを使うことでヘリの移動と旋回操作を独立した操作で行うことが

可能となった。ただ、実際にプレイを重ねたうえでの感想としてはスティック2本での操作は慣れるまでにある程度の訓練が必要だと感じた。極めればデュアルのほうが高いパフォーマンスを発揮することは間違いないのだが、シングルスティックでの制限された操作は本作の個性のひとつでもあるので、デュアルスティックでの操作はひとつ先の世界を見たい人に挑戦してもらいたい。デュアルスティックでの操作は、アーケードとニューオーダーどちらのモードでも使用可能だ。

最後にダウンロードコンテンツとして配信された新機体「MKL7.04(WM)」を紹介しよう。オプションが機体に常備されているという情報から、初心者救済向けの機体なのでは、と予想していたのだが、実際にプレイしてみると初心者向けというより、別な特徴を持つ機体であることがわかった。3種のオプションは無制限で発射し続けられるのだが、正面への通常ショットが撃てなくなった。3種のオプションは弱体化が特に目立つ。ロケットは通常ショットが撃てるのだが、ロケット自体の威力と爆風の範囲が小さくなっている。それから自機の移動スピードと旋回スピードがともに遅くなった。旋回スピードが遅くなったことで細かい向きの調整が可能だが、急旋回が必要な場面では遅すぎて対応ができなかった。検証プレイしてみても思ったのだが、この新機体にはデュアルスティックでの操作が合うように思う。旋回操作を常時できることで、旋回スピードの遅さを十分カバーできたのだ。ぜひ、新機体を使うのならデュアルスティックでの操作に挑戦してみてほしい。

アンダーディフィートHD 開発者インタビュー



有限会社グレフ

丸山博幸

Hiroyuki Maruyama

ドリームキャストの終末を飾った名作が、
HD化して復活!『アンダーディフィート
HD』から始まる“新生グレフ”の未来とは。

Interview=多根清史(フリーライター)

ドリームキャストの性能を引き出した 『アンデフ』を移植する苦勞

——『アンダーディフィート』(以下、『アンデフ』)は、もともとはドリームキャストの最後を飾る!と注目されたソフトでしたね。

丸山 当時はそのつもりでしたが、その後他社さんが出しまして(笑)。私個人はセガ愛がありましたが、会社としては「次」に目を向けて、感傷的ではなかったと思います。

——PS3やXbox 360が見えてきた頃ですね。

丸山 「次」に行こうとしたのは初代Xboxだったんです。Xboxのユーザーで5台持ってる社員がいました(笑)。マイクロソフトにアプローチしたら、Xbox 360をやりませんか?と誘われて、『旋光の輪舞 RevX』でネットワーク対戦をするために、Xbox LIVEしか選択肢がなかったです。

——この2012年に『アンデフ』がHD化して復活したのは、どういう経緯が?

丸山 前兆はあったんです。1年前に出た攻略DVDのコメントで、ちょっと触れてはいるんですよ。だいぶ前から考えてはいたんですが、開発体制や人員やタイミングを整えないといけないくて、今回の発売によりやくこぎ着けました。(復活を望む)お客さんの声も聞こえてましたし、続けていくという気持ちも頂けてすごく感謝しています。

——なぜダウンロードではなくパッケージ販売を?

丸山 (Xbox LIVEアーケードの)『星霜鋼機ストランニア』がパッケージの平均本数よりちょっと上ぐらいで、シューティングユーザーはある程度は固定されている感触もあって。プラス、ベタ移植以外のことをやろうとしたり、限定版とかモノの形を残したいことも含めた結果ですね。

——PS3がシューティングを出すハードに選ばれるのは、あまり前例がないことですね。

丸山 いろいろ理由がありますね。まず、ウチの販売ではないですが(P.S.3用の)『まもるくんは呪われてしまった!』の数字が悪くなかった。また、グレフはXbox 360オンリーという先入観が強く刻まれていたので、実際はどのハードでもできると宣言したかったんです。業界内で「Xbox 360しか開発できない」という見方をされると、他ハードの仕事が来にくいんですね。

——グレフさんは、Xbox 360を支えてきた印象が強いんですね。

丸山 Xbox 360一辺倒にしてシューティングが発展させられたかといえ、やっぱり先細りになっ

ていて。あるジャンルがなくなるのは、店の棚から(パッケージが)消えることだと思うんです。でも、自分なりに次のプランもあって、「最後の聖戦」というほど重くもないです。「今までやってないハード」という挑戦も含めてPS3を選びましたね。あとから知ったんですが、PS3は(海外でも販売できる)リージョンフリーということで、ラッキーと(笑)。

——PS3がいろいろな方向への突破口になると。

丸山 ソニーさんも熱心にやっていたので、こんなに話を聞いてくれるんだって。PlayStation®Storeでもトップに出してもらえて嬉しかったです。うちが下請けでなくパブリッシャーとして参加できたのも希望になりますし。

——もともとのドリームキャストは開発しやすいハードと言われてましたが、PS3やXbox 360はいかがでした?

丸山 どちらも(ドリームキャストより)スペックが上だから簡単に移植できるかというと、そこまでモンスターハードではない。そもそのハードとして、ドリームキャスト版より縦横の解像度が2倍以上になってますから、(2×2の)4倍+ワイド分のピクセルを描画しないといけませんし、その時点でキツイですね。なおかつ、ドリームキャストの(グラフィックチップである)PowerVRの特性として、裏に隠れたポリゴンを描かない機能がある。それは意外と、ほかのハードにもないんです。むしろPSVitaのほうが移植は楽です、PowerVR系ですから。その再現で処理(能力)を食うところもあり、逆に食わないところもある。

それを合わせるために、もぐらたたきの苦労はありましたね。しかもマルチプラットフォームなので、(プログラムの)ソースを分けるとメリットがないですし、ハード別の作り込みもできない。だから、PS3版とXbox 360版ではパフォーマンスが出ているところが違うんです。でも、その制限の中ではよく移植できたと思っています。

——オリジナルのドリームキャスト版がすごかったんですね。

丸山 ドリームキャストは正直、今でも通用するものが出せる。ただ、半透明は苦手なんです。(初代『アンデフ』は)そうした特性を使いきってま

すから、セガにもできない自負がありました。そのため、いろいろ苦労したんですが。

——今回、さらにHD化してますが、CGを描き直す負荷も？

丸山 もとものの(ドリームキャスト版の)データが解像度高めに描いてましたから、それをちゃんとお見せしたい意図も含めてのHD版なんです。だから、全部作り直しというわけではないです。

——ドリームキャスト版がSD画質とすれば、今回はHD版のリマスターという感覚ですか？

丸山 ええ、もとの素材をそのまま出しています。ドリームキャスト版は画像のテクスチャが非可逆圧縮でボケた感じでしたが、クッキリ出るようになって。

——そのうえ、横画面に特化したニューオーダーモードも追加してますよね。

丸山 パッケージにするからには、新モードをつけなきゃいけないよねと。で、いくら嘆いても縦

画面は帰ってこないの、16:9の横画面に合った縦シューは何だろうと。それは2通りあって、ひとつは(多人数の)マルチプレイ。もうひとつは、全方位シューティングの要素をある程度入れてみるかで、今のところ二択。『アンデフHD』は後者ですが、もとの「ショット方向を変える」という要素ありきですね。

——縦シューへの新たなアプローチですね。

丸山 縦シューをあきらめてはいませんが、縦画面の滅びは迫ってますからね。今はアーケード筐体でも、モニタの縦横の回転機構があるのは純正ではタイトー製ぐらいなんですよ。

——デュアルスティックを採用したことで、弾幕が広くばらけますよね。

丸山 あれは家庭用におけるひとつの解答だと思

うんですよね。『アンデフ』といういい素材があったから実験して、これからの糧にしたいという

想いがあります。

——でも、標準設定はボタン操作なんですよ。

丸山 うちのユーザーさんはアーケードスティックを持ってる人が多いでしょうし、最初の設定でジョイスティックが動かないのはマズいなど。それに、もとのゲームはこうなんだと示しておかないといけない(笑)。ただ、家庭用は家庭用ということ

でデュアルスティックを推奨にしたい気持ち

はあります。今後、PS Vitaやスティックを使わ

ないハードなら、それが標準になるかもしれません。

——バランスが気持よさ重視になってますね。

丸山 開発の担当者が、たぶん爽快感を上げたか

ったんでしょうね。敵が左右に散らばることを考

えて、壊しやすいほうに行ったのかな。

——でも、相変わらずアイテムキャラが強いですよ(笑)。

丸山 (飛行メカは)戦車からの派生という設定もあって、中型機ってなかなか作りにくい。中型機はコンテナキャラしか出せなくて、それならアイテムを運んでるよねって。だから、あれは手ごわい敵だと思っていただければと。あまり設定に縛られてもいけません、その鬱憤を晴らしたのがラストの三バカ(5面の三体の中ボス)だと思います(笑)。

——ニューオーダーは遊びやすくして間口は広がり

ましたよね。

丸山 PS3でこんなソフトがありますよとアピールしたかった意図もありますし、人によって難易度の受け取り方は違うでしょうけど、初心者でも入っていただけるゲームだと思うんです。まだ公開はしてませんが(3月初旬現在)、ゲームをやったない総務の人に『アンデフHD』をやってもらったPVがあるんです。特殊なスキルがなくてもクリアできる、ウチのゲームでそれが可能なのが『アンデフ』だと思うんです。いろんな人に遊んで

いただきたいですね。

——コツがわかると、見た目ほど難しくくない。

丸山 そうです。うちは「難しい」という先入観を取り払いきれてないところがあって、そこは申し訳なく思ってますけど。

——「遊びやすいよ」という印象を与えて、どん

どん難しくするのと逆ですよ(笑)。

丸山 今後改善しないといけないところですね。

ただ、自分はプレイヤーとして親切すぎるゲームは好きじゃないです。ゲームの中で創った人がヒントを提示し、ユーザーがこうすればいいのか、と読み取るのが理想です。

——グレフさんのゲームは、ボコボコにされるうちに攻略が見えてくるものが多いですね。

丸山 基本そうですね。戦ってるうちに自分の血肉になってるゲームが好きで、手取り足取り教えるゲームは面白さを損ねていると思うんですよ。さすがに『ドルアーガの塔』（の不親切さ）を見習えとはいませんが（笑）、何かしら自分で学習していけるゲームにしたいんですね。

——『アンデフ』もミスる一瞬前に止めて「この攻撃にやられたんだ」と教育しますね（笑）。

丸山 あれは僕もびっくりしたけど（笑）。「おお、止まる！」「これ入れました」って。

創ってる本人が遊びたい『哭牙』

——『哭牙 KOKUGA』の開発は順調ですか？

丸山 順調に延びてますね（笑）。でも、（企画者の）井内（ひろし氏）が完成度を上げたいというこだわりを、プロデューサーとして守らないといけないなって。でも、現実には予算があってスケジュールがあって。僕も現実と井内の間に立って、葛藤の中で戦っています。できる限り、井内が力を発揮できる環境を整えてあげて、良いゲームにしたいと頑張っています。春発売から夏発売になっちゃいましたが、ご期待ください。

——PVを見たら相当できてる気はするんですが、



ニンテンドー3DS『哭牙 KOKUGA』開発画面
©2012 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

丸山 最初から一面ずつ創ってるわけではなくて、いろいろと試行錯誤しながらやっています。最終面が特殊なので、モデルだけ先行で完成したりとか。だから、完成度としては飛び飛びです。そうやって最大限の状況からやらないと、いろいろと検証できないんですね。

——「一発を狙って当てる」シンプルなものかと思ったら、カードやもろもろの要素がギッシリある。

丸山 これまで井内が作ってきたシューティングは「弾を無駄にしない」という「スペースインベーダー」の思想が色濃くあると思うのですが、ここからは外れてません。井内が例えて出していたのは（ファミコンの戦車ゲーム）『バトルシティ』。あれも一発を外すことでリスクが高まる、ある意味でシューティングの原点ですね。外したことで後手に回って、それを挽回するためにアイテムという要素があり、ランダム要素もあって、駆け引きも深まる。さらにパーティプレイの中で、新しい協力の形も見えてくる。結局は井内が遊びたいゲームです（笑）。でも、基本それでいいと思うんです。創ってる本人たちが遊びたいゲームを作らないでどうすると。ただ、井内らしいパズルっぽい感じはそれほどない。思ったより爽快感のある、

いい意味で一般向けのゲームになるんじゃないかなと、僕もプレイヤーとして期待しています。

——今回は3DSで、外出先でも遊べますね。

丸山 ひとつのソフトでマルチプレイもできます。

それで面白かったら、全員に買ってもらえればと（笑）。それを実現しようと（データ転送時間を圧縮するため）削った部分もありますが、すごいシエイプアップされています。60FPSで遊べてマルチプレイもできて面白いという。

——井内さんのゲームとしても、最もプレイ人口が多くなるかもしれませんね。

丸山 そう願ってます、会社も潤いますし（笑）。うちはいつも、何かしらの進化を提示してきているつもりですから。

——その意味で、PS Vita用の『旋光の輪舞』新シリーズも進化の一環ですか？

丸山 2年ほど前から『旋光の輪舞』をPSPに移植しようという話はあったんです。でも『アンデフHD』が先に動いて、しばらく寝かしていた。その間に新しいアイデアを思いついたので、再始動した時に、どうせなら完全新作をやろう、と。

——PS Vitaを選んだのはインターフェイスが使いやすいから？

丸山 そうですね。右にスティックがある可能性の広がりも大きいこともあり、それに新しいアイデアを実現するには、PSPではスペックが足りなくて。あと、さっきも言ったとおり全方位でやるというアピールですね。今後の展開も、10年ぐらいのスパンで考えておりますので、よろしくお願いします。

爽快感と優しさの中に秘めたこだわり 開発スタッフが今語る 完全新作の裏側

携帯電話用ゲームからPCへ。完全新作のシューティングゲームに今、果敢に挑戦した理由とは何だったのか？そこには制作スタッフの優しい目線と、このジャンルに対する深い思いがあった。

Interview= 富島宏樹(フリーライター)



ヴァルヘリオ

■Windows7/Vista/XP ■アイデアストック ■2011年12月29日
■通常版：2480円、限定版：3980円、ダウンロード版：2480円
©Elements ©IdeaStock

シューティングを作るため 重ねられた苦勞と思ひ

——『ヴァルヘリオ』は最初、携帯電話用のモバイルゲームとして登場した作品ですが、PCへ移植するに当たって苦勞された点は？

長浦 当初からPCと携帯電話の両方でやっていくと考えていましたので比較的苦勞は少なかったです。ゲームを作るに当たってグラフィック部分のコストは大きいのですが、クオリティを上げようと思えば際限がないので、どこで線を引くかはいつも悩まされます。でも機能に制限があるモバイル版を先に作ったことで、最低限必要なものが何か、あらかじめ見えていました。そこからP

『ヴァルヘリオ』 開発者インタビュー



株式会社エレメンツ
代表取締役
長浦 真顯
Masaki Nagaura

『ヴァルヘリオ』 とは？

最大3連続で強力な攻撃を放つ「エクスパースト」が特徴の縦スクロールシューティング。アイテム回収で得点倍率を上げると、さらに倍率が上がる「マナフロー」が発生。画面内に数百倍の倍率が咲き乱れるさまは圧巻&爽快だ。発売当初は同人ショップ「とらのあな」専売だったが一般でのダウンロード販売も開始されている。



「エクスパースト」で並み居る敵を破壊し、得点アイテムに変えるプレイが爽快

C版でさらにブラッシュアップすることで、効率のよい開発ができたのではないかと思います。モバイル版に関しても「携帯電話用のシューティングゲームで一番いいものを作りたい」という思いで、だいたいチュートリアルは、いつ頃からスタートされたんですか？

長浦 2008年の頭くらいからだったと思います。

——シューティングゲームで2年、3年と続けて作るのは珍しいですね。

長浦 あまりいい話ではなくなくなってしまふんですけど(笑)やはりシューティングゲームは、なかなか売りにくいという事情があって、作ってはいるけど、どう売るかという部分

で販売元さんと一緒に悩みながら、途中で開発費がキツくなると、他の仕事でお金をためてまた開発、なんてこともやってました。本当に意気込みで作ったので、みんなで他の仕事をしながらがんばって作ったらこれだけかかった、という感じです。

——作品の魅力のひとつであるTonyさん(※1)のイラストは、どういった経緯で実現したのですか？

長浦 弊社がTonyさんの会社の近くにあり、親交があったんです。シューティングゲームはどうしてもコアなイメージがありますし、一般のお客さんを取り込むうえで見た目の起用でユーザー層を広げられればと考え、お願いしました。

※1 Tonyさん 『シャイニング・ハーツ』『シャイニング・ブレイド』(いずれもPSP)などで知られるイラストレーター。

初心者でも楽しめる 幅広い難易度へのこだわり

——『ヴァルヘリオ』最大の特徴である「エクスパースト」は、どのようにして生まれたのでしょうか？

長浦 操作をできるだけ簡単にするとなると、操作キーのボタンは2つまで。ショットボタンと、もうひとつをボムに使えばこれで埋まってしまふんですね。その中でさらに操作を加えたいと考え、アクションゲームなどではよくある「連続入力で攻撃が変化する」というのを取り入れました。加えて、攻撃を当てることで自分が有利になり、スコアを稼げる形になれば爽快感が出るのではないかと考えて生まれたシステムです。緊急回避の効果ももちろんありますが、より積極的に攻撃していきますようにしました。

——制作時に、参考にされたり影響を受けたタイトルはありますか？

長浦 「これを参考にしました」というのは、あまりないです。ただ、僕はファミコンやそれ以前の時代からシューティングゲームをやっている世代なんです。あの頃はシューティングゲームが華で、みなさんがやっていたよな。それがだんだん

マーケットが縮小していった、最近遊ばなくなったという人も結構多かったり。そういう方々がもう一度遊ぶきっかけを作りたいというのが『ヴァルヘリオ』のコンセプトのひとつとしてありました。

シューティングゲームで一番面白い部分って何かというと、やっぱり敵に弾を当てて破壊する爽快感じゃないかなと思います。直感的にわかりやすいものというのを追求した反面、ちょっと古い感じに思われてしまう部分もあるかもしれません。

——オートボムも含め、初心者にもかなり配慮されたシステムの一方でハードやラグナロク（※2）は歯応えがありますね。難易度設定で苦労された点は？

長浦 ノーマルに関してはあまりシューティングをやらない方でも楽しめるように、なるべく易くしました。ただ、さじ加減には苦労しましたね。自分ではかなり簡単に思えたんですけど、そういう意味ではもっと簡単にしたほうがよかったかなとも思いましたが、これがゲーム本来の面白さを損なわないギリギリの難易度かな。ハードやラグナロクは、ノーマルではシューティングゲームが好きな人にとっては物足りないこ

とはよくわかっていたので、そういう方にも満足してもらえよう少し厳しめにしています。

——初心者への配慮が、とても行き届いている作品だと感じますね。

長浦 たとえば、シューティングゲームをやったことのないユーザーさんにプレイしてもらって「今、自機に弾が当たったのにやられてないよ？」って突っ込まれたことがあります。当たり判定と見た目が違う、というのがまず受け入れられないんですね。とはいえ現実的にゲーム上で、そこを一致させることはできなかったのですが、ゲームのルールとしてはやはりおかしい部分なので、最後まで「どうなのかな？」と考えました。

——確かにそれはシューティングゲームを当たり前のようにプレイしていると、盲点ですね。

長浦 そういった一般ユーザーさんの声も入れて、なるべく初心者でも楽しめるように調整しました。より広く満足してもらえる難易度を作ろうと、偵察機が存在であるとか、特定の条件で出現するライフ回復アイテムであるとか、クリアするための要素を各所に入れていきます。

——優しさのひとつとして、堅い敵も少ないですよ。唯一、偵察機は

『ヴァルヘリオ』を10倍面白くする！

特徴的システム「エクスパースト」の秘密



エクスパーストを使うため、ためる必要がある「パーストゲージ」。これはショットを撃たない間は回復が早くなるため、状況に応じてショットを止めて、ゲージをためることも攻略の鍵となる。

かなり堅く感じましたが（笑）。

長浦 （笑）。偵察機は、エクスパーストで壊すと難易度がアップするの、うっかりエクスパーストで破壊しないよう堅くしてあります。あとはゲームのアクセントとして「こいつを逃がさずに倒したい」と思ってもらえるようにした点もありますね。実は最初、道中が淡々としていて中だるみしてしまっていたんですよ。途中で堅い偵察機を出すことでアク

※2 ラグナロク 難易度ハードをクリアすると出現する、本作最高難易度のモード。ノーマルとは別次元の難しさを誇る。

敵を見極めることのススメ



偵察機を逃がすと敵数などが増え「エクスパースト」の好機に

偵察機はインタビューに出てきたように、あえて見逃したりエクスパーストで破壊すると難易度がアップし、スコアが稼ぎやすくなる。また、「道中には敵を早く倒すことで、敵がさらに多く出てくるポイントも隠し要素としてあります」(長浦氏)とのこと。いわゆる「早回し」もスコアを狙う際に重要。

セントにしました。

——確かに、プレイしていて道中がダレるというのがなかったですね。

長浦 そう言ってもらえると嬉しいですね。最初は偵察機を破壊すると難易度が下がるシステムは存在しなかったもので、偵察機を入れてからの調整はたいへんでした。アイテムを取ると難易度が1段階下がるのですが、ノーマルの中でも内部で難易度を何

段階も用意しなくてはならなくなりました。もちろん、ハードもラグナロクもです。その難易度の段階を全部作らなければならなかったのです。

——そこまでゲーム内で難易度の段階を持っているゲームは、今はほとんどないですね(※3)。そういった細かな調整はほかにも?

長浦 バーストチップは出現してから光っている部分がだんだん暗くなっていくんですが、あれは実は早く取れば取るほどバーストゲージが多くなります。これは説明書にも載せるべきかなと思ってたんですけど、やはり初心者に対して要素をいっぱい見せすぎると敬遠されるかと思い、記載していません。

ちなみに道中で一定の条件を満たすとライフ回復アイテムが出ますが、ライフの残り数が最後にボーナスとして入りますし、ライフが満タン時に取るとボーナスになります。これもスコア稼ぎのうえでは重要ですね。——そういえば説明書では、稼ぎなどのテクニクについてもほとんど触れられてませんよね。

長浦 最近のゲームって、何でも説明しちゃう傾向があるんですね。それは個人的に嫌いで、探す楽しみというのもあると思うんです。

まだまだ設定は広がる『ヴァルヘリオ』の世界

——本作の世界観はどのようにして生まれたのでしょうか?

長浦 僕が世界観や設定の大枠を考えて、後はライターさんと細部を詰めていく形で作っていました。「ヴァルヘリオ」は近未来の地球が舞台となっていて、人間の寿命が延びて、少子高齢化が拡大していった世界で、食料やエネルギーに関しては全部ロボットがやってくれるようになります。人間は人口が一定に制限された都市国家で生活し、介護役としてヒューマノイド(※4)が発達していく。永遠に生きるヒューマノイドは人間の死を延々と見届けていく中で自我や葛藤が生まれて、人間に対する疑問が芽生え、反逆を起すわけです。

——なるほど。

長浦 一方、都市国家の外には貧困層の人間がいて、貧富の差が激しくなっている。そんな世界での富裕層、ロボットを支配している人間たちを切り取って描いたのが「ヴァルヘリオ」になります。本作の続きのストーリーが展開する続編や、前の時代、ルキアの父たちの物語(※5)につ

いても、いずれやることができると思っています。

——では『ヴァルヘリオ』の続編や、家庭用ハードやアーケードへの移植の可能性も?

長浦 ほかのプラットフォームでの展開は、前向きにやっていきたいと思っています。今はパートナーとなる販売元を探しているところです。またアイリス編はPC版が先行で、モバイル版は順次移植を行っており、現在au版の開発を行っています。続編も、僕自身は作りたいと強く思っています。状況やタイミングさえ合えば、ぜひやっていきたいです。

——最後に、本誌読者へのメッセージをお願いします。

長浦 『ヴァルヘリオ』は、あまりシューティングゲームを遊ばない方にも楽しんでもらえるように設計したタイトルです。シューティングゲームを楽しむ方が増えることが、このジャンルを好きな方にとっても、作り手側にとっても嬉しいことなんじゃないかと思っています。プレイされて気に入られた方はぜひ、お友達にプレイを薦めていただいて、シューティングゲームのプレイ人口を増やすべくお手伝いいただけますと何よりです。

※3 ゲーム内で難易度の段階を持つゲーム プレイヤーの腕に合わせて、ゲームが自動的に難易度を変える作品がシューティングゲームにはいくつかある。古いところでは『ゼビウス』がこの機能を持っていたことが有名。

※4 ヒューマノイド 人間そっくりな姿形を持つ生体ロボット。本作中では新粒子「マナ」の力により、ロボットながら自我を持っている。

※5 ルキアの父たちの物語 ゲーム中では、過去に起きた人類とヒューマノイドの戦いが断片的に語られる。主人公のひとり・ルキアの父は、この大戦の英雄だった。



全方位

から吹き荒れる



スチール・ストーム

■Windows XP/Vista/7、Mac OS X Leopard 10.5.8以上
 ■PLAYISM ■2011年10月27日 ■980円(税込)
 ©2012 Active Gaming Media Co., Ltd. All Rights Reserved.

Text=富島宏樹(フリーライター)



障害物の陰から敵を一方向的に攻撃するなど、広く複雑なフィールドを活かした戦略は本作ならではの

レトロアーケードの香りに秘められた現代向けチューン

独自のインディーズゲームを世界中から発掘し、日本向けに配信しているPC用ダウンロードサービス「PLAYISM」(*)。シューティングゲームも多く配信されているが、その中でも硬派なレトロアーケードゲームを思わせる、異彩と懐かしさを放つタイトルがある。それが本作「スチール・ストーム」だ。

システムとしては、見下ろし型の全方位シューティング。キーボード

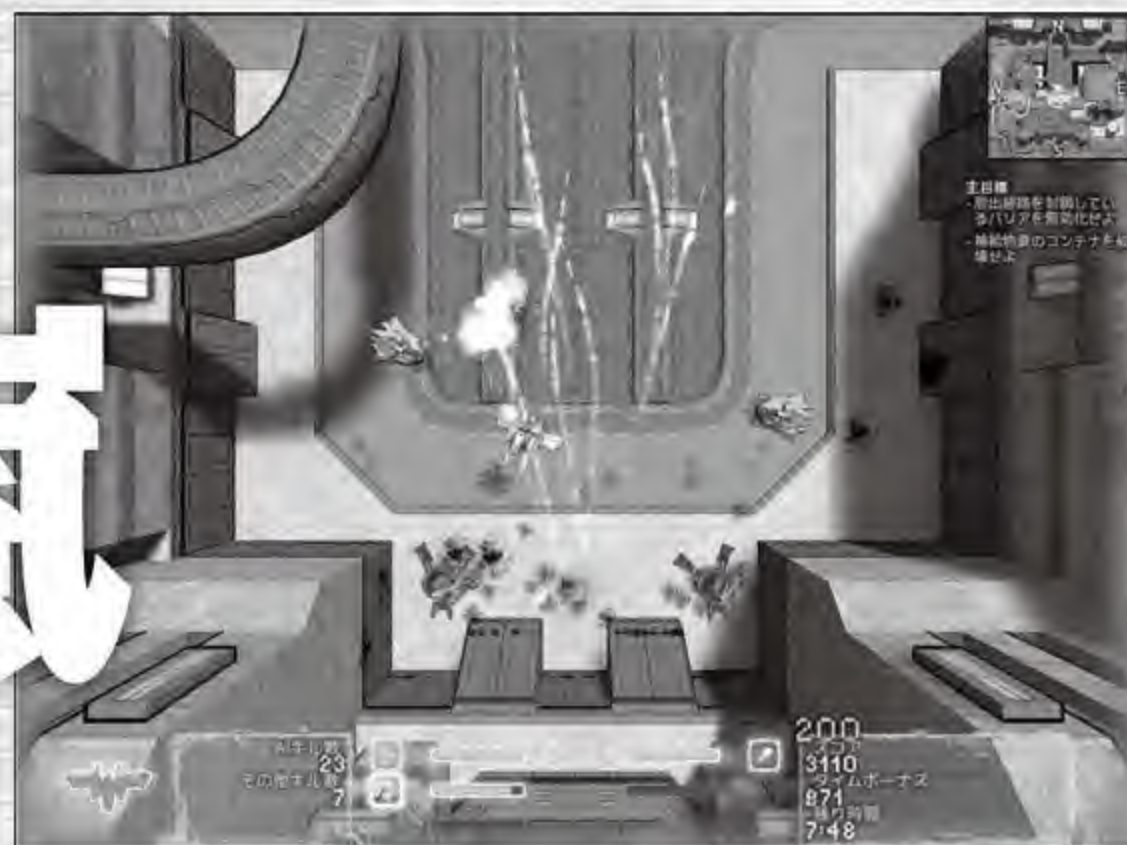
で自機を移動させつつ、マウスで攻撃方法が好きなように変えられる。勘のいい方はもうお気づきだろう。これは任天堂の「シェリフ」などで知られたチャンネルスイッチや、SNKの「怒」「ゲバラ」などで採用されたループレバーを彷彿とさせる操作系統だ。移動と攻撃がそれぞれ独立しているため、多少慣れてしまえば敵の脇をすり抜けながらの射撃や、後退しつつの集中放火なんて戦法も自由自在となる。

広い未知のフィールドを探索する楽しさと、四方八方から迫る敵を華麗にさばく気持ちよさ。高い緊張感を持ったバトルは数多くのミッションに分かれており、短い時間で濃密なプレイが楽しめる。一方で最大16人でのオンラインプレイや、追跡視点で臨める追加モードなども用意されており、遊びの幅もまた縦横無尽の広さだ。レトロを意識しながらも、全方位のシューターに向けた作品に仕上がっている。

ステージ内で手に入る各種武器は強力だが、ミスすれば失われる。ノーミスで進め続けることが攻略のポイントだ

懐かしき 鋼の嵐

“スチール・ストーム”



※「PLAYISM」 <http://www.playism.jp/>

げ き お ん

撃音!

GEKI SOUND
- Shooting Sound -

ゲーム音楽には2種類ある。ゲームの邪魔をせず、心地良くバックで流れていてくれる音楽、そしてプレイする気分を盛り上げてくれる音楽だ。シューティングの音楽はもちろん後者! プレイ前のテンションアップ、そしてプレイ後のクールダウンにとシューター必須のサントラ盤、今回は2012年1月から3月までにリリースされたサントラ盤を紹介だ。

Text=風のイオナ(FLOOR25)、GERTACK!(フリーライター)

◀ ▶ ⏸ ⏹ ⏺ ⏻ ⏼ SHUFFLE REP

(※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です)



ゲームアーツ ベストコレクション

- CD4枚
- ウェーブマスター
- 2012年2月16日
- 5040円(税込)

ゲームアーツがPC88で発表した6タイトルにメガCD版『シルフィード』を収録したサントラ。耳に残る勇ましいテーマ曲が印象的な『テグザー』、その続編で楽曲の数もバリエーションも広がった『ファイアーホーク』、そしてゲームアーツを代表するシューティングPC88版『シルフィード』では、チープながらも情緒感あるメロとキラめく音が奏でるBGMの向こうから壮大な宇宙が見えてくる。(風)



SEGA SYSTEM 16 COMPLETE SOUNDTRACK VOL.3

- CD3枚
- ウェーブマスター
- 2012年3月14日
- 3675円(税込)

セガのアーケード用システム基板「システム16」タイトルのサウンドを網羅するシリーズの第3弾。今回はファンタジックSTG『コットン』やタンクアクションSTG『オーライル』をはじめ、1989年～1991年に登場した全10タイトルの音源をクリアなサウンドで収録。当時のセガファンは、バラエティ豊かな収録曲を通して聴いているうちに、あの頃のセガ系列店で遊んだ日々を思い出して涙するかもしれない。(G)



Rom Cassette Disc In NATSUME Vol.1

- CD2枚
- クラリスディスク
- 2012年2月25日
- 2940円(税込)

全タイトル初サントラ化というのが不思議なほど、ゲームミュージックファン好みの音が満載な1枚。初期ナツメ作品はコナミから移籍してきた榎清宏氏や水谷郁氏らが曲を手がけた作品が多く、コナミサウンドが好きなファンも多い。プログレの雰囲気を持つ曲展開が魅力の『ドラゴンファイター』や、西部劇の雰囲気がサウンドでもバッチリ表現された『ワイルドガンズ』など、全8タイトルを収録。(風)



オトメディウスX (エクセレント!) オリジナルサウンドトラック

- CD5枚
- KONAMI
- 2012年3月29日
- 4600円(税込)

Xbox 360オリジナルタイトル『オトメディウスX(エクセレント!)』のサントラが5枚組の大ボリュームで登場。Disc 1に本編と追加ステージのBGMを全曲収録し、Disc2～5には古川もとあき氏、細江慎治氏などゲーム音楽界を代表する豪華アレンジ陣による配信用の追加BGM約100曲をすべて収録。前作『オトメディウスG』サントラ同様お祭り盤であり、『グラディウス』シリーズファンのマストな1枚だ。(風)



ぎやる☆がん オリジナルサウンドトラック ぎやる☆がんだキドキサウンド 全部入り!補完盤

- CD1枚
- インディ・クリエイツ
- 2012年3月8日
- 1500円(税込)

Xbox 360版からPS3へ移植した際に追加された新曲をすべて収録した『ぎやる☆がん』のサントラ第2弾。新OP曲の「イルミネーションラブ」、ドキドキカーニバル用テーマ曲の「LOVE×ME×68」など、全25トラックを収録。また、ボーナストラックに佐野広明氏とヨナオケイシ氏のボーカルアレンジ曲も収録。前作のサントラと合わせて2枚で『ぎやる☆がん』の音が文字通りすべて補完できる。(風)



データイースト レトロゲームミュージック コレクション3

- CD2枚
- ティームエンタテインメント
- 2012年2月29日
- 3360円(税込)

今回のDECO盤はアクションゲームが多めだが、『ヘビーバレル』や『サイコニクス オスカー』といったアクションSTGも収録されているのでご安心を。戦場・ロボ・マッチョ・冒険・ファンタジーといった多彩な世界観のアーケード5タイトルのサウンドを2枚のCDに完全収録。当時のゲーセンでともに戦ったDECOファンの仲間と一緒に、収録ゲームの話をしながら聴きたくするアルバムだ。(G)



アイドル八犬伝☆ ホエホエとらっくす

■ CD1枚
■ HOEHOE RECORDS
■ 2011年12月29日
■ 1260円(税込)

『アイドル八犬伝』の作曲者、見里朝生氏自らアレンジして制作されたアルバム。制作当時、見里氏の頭の中で鳴っていたアレンジイメージを20年以上の時を経て形にした奇跡の1枚。ゲストボーカルに桃井はるこ、ロシア出身の声優兼歌手のジェニー、3人の新人声優で結成したホエホエックスを迎え、キラキラした王道アイドルソングからフレンチポップ風のアレンジなどで「きみはホエホエむすめ」が楽しめる。(風)



Shinobi 3D オリジナルサウンドトラック

■ CD1枚
■ ウェーブマスター
■ 2012年1月25日
■ 2625円(税込)

3DSでリリースされた『忍』シリーズ最新作のサントラ。コンポーザーは『メタルギア ソリッド』シリーズで知られる日比野則彦氏が担当し、これまでのシリーズ作品と違ったアプローチも。和風な世界観にマッチした多彩な和楽器を楽曲に取り入れ、民族音楽とデジタルビートの融合したスピード感あるサウンドや壮大なオーケストラサウンドが魅力。ゲームとともにサウンド面でも新境地を感じる意欲作。(風)



RIDGE RACER - PLANETARY SOUNDS

■ CD1枚
■ スーパーレコード
■ 2012年3月15日
■ 2625円(税込)

ゲームと合わせてサントラも楽しめる『リッジレーサー』シリーズ。Vitaのローンチとなった今作もシリーズ楽曲を手がけてきた10人のコンポーザーによる追加ダウンロード曲を含む全13曲を収録。冒頭の「ENTRANCE」～「PLANET」につながるゆったりとした導入にじらされながらも、3曲目の「INTO THE LEAD」から徐々にエンジンをかけていき、ラストまで駆け抜ける展開が気持ちいい。(風)



パチスロ悪魔城ドラキュラIII ORIGINAL SOUNDTRACK

■ CD1枚
■ KONAMI
■ 2012年2月22日
■ 2400円(税込)

パチスロ版3作目の『パチスロ悪魔城ドラキュラIII』のサントラが登場。収録曲の約半分はゲームで使用されたBGMのアレンジ曲なので、シリーズ音楽のファンは純粋にアレンジアルバムとして楽しめる。シンフォニックとロックを融合し、メロディをしっかりと生かしたアレンジも好感が持てるし、オペラテイストのボーカル曲も新鮮だ。過去2作もサントラ化されているので好みに合うなら3枚ともオススメ。(風)

撃音! 番外編 ゲームミュージックファン 注目の新譜CD

シューティング以外にも注目のゲームミュージックを紹介しよう。あらゆるジャンルに興味がある読者も納得の、レトロから最新まで全8タイトル、押さえないCDはメーカー在庫があるうちに購入しておきたい。



ぷよぷよ!! オリジナルサウンドトラック

■ CD2枚
■ ウェーブマスター
■ 2012年2月4日
■ 3150円(税込)

シリーズ20周年記念としてリリースされたシリーズ最新作『ぷよぷよ!!』のサントラ。新曲から過去作のアレンジまで、全59トラックを収録。ノリのいいテクノポップミュージックはまるでおもちゃ箱をひっくり返したような楽しさがあり、非常にテンションが上がる。個々の楽曲を楽しむよりも通し聴きして楽しむスタイルがオススメ。コンポーザーは『ぷよぷよ!!』以降、シリーズ楽曲を担当している安倍栄基氏。(風)



太鼓の達人 オリジナルサウンドトラック 「フルコンボ!」

■ CD2枚
■ 日本コロムビア
■ 2012年3月21日
■ 3150円(税込)

2012年でシリーズ10周年を迎える『太鼓の達人』。昨年12月にリリースされた「ドンダフル」に続いてリリースされる今作の「フルコンボ」も2枚組69曲という大ボリューム。クラシックや童謡など、多彩なジャンルの曲のほかに未発表曲も収録。オリジナル、アレンジともにゲームを知らなくても楽曲単体で楽しめるのも魅力。また、「ドンダフル」と「フルコンボ」を一緒に収納できるBOX仕様。(風)

ホッピングマッピー オリジナルサウンドトラック

■ 配信 (iTunes)
■ バンダイナムコゲームス
(NAMCO SOUNDS)
■ 2012年3月14日
■ 400円(税込)

『ホッピングマッピー』のサントラ配信。跳ねるマッピーのバックで鳴る、跳ねるメロディとサウンドは初代のノリをそのまま引き継いだゴキゲンな曲。これぞ80's GAME MUSICの決定版だ!(風)

ブレイザー オリジナルサウンドトラック

■ 配信 (iTunes)
■ バンダイナムコゲームス
(NAMCO SOUNDS)
■ 2012年1月25日
■ 400円(税込)

ナムコのクォータービューによるタンクゲーム。キンキン響き渡るサウンドで、ゲームセンターでもひと際目立っていた本作、しつこさの中にクセになる感覚が往年のナムコらしさを感じさせる。(風)



「伝説のゲームクリエイター #2 慶野由利子トークショー -Yuri's game sounds of the '80s- in ナツゲーミュージアム」 誌上レポート

Report=hally(VORC)
Photo= 異吟子(フリーライター)
協力:ナツゲーミュージアム

去る2月26日、『ゼビウス』などで知られる元ナムコのサウンドクリエイター・慶野由利子氏のトークショウが開催された。会場は秋葉原のナツゲーミュージアム。司会は本誌山本編集長。前号でも公開講座(※1)をレポートしたが、慶野氏は最近歴史の語り部として積極的に活動しており、「ゲーム音楽」というジャンルの黎明を知る貴重な生きた証人として、その発言から目が離せないところとなっている。

まずは大学卒業前後から、ナムコ入社までの経緯がひもとかれる。

「入社直後、『Dr.スランプ』(※2)のガッチャんに似てるよねって言われて、小野浩さん(『ギャラクシアン』からドット絵を担当してきたデザイン課の重鎮)が、ガッチャんのプラモデルを作ってプレゼントしてくださったんですよ」

と、その実物を披露。市販フィギュアに勝るとも劣

らない完成度に、会場からは驚きの声が漏れた(ちなみに会場には小野氏の姿もあった)。

慶野氏が新入社員時代に営業研修に行ったという、今はなき「志木ファイブ」(埼玉)内ナムコランドでの、エレメカ『ジャンボドラえもん』との貴重なツーショットも紹介された。そうしてサウンド制作の業務が始まる。当時、ナムコのエレメカ部門にはサウンド担当者がいなかったのだ、慶野氏はエレメカのサウンドも担当した。

「私のサウンドが初めて市場に出たのは、実はビデオゲームではなくて、エレメカ『ノックダウン』(※3)でした。5月の連休くらいに渋谷の街中を歩いていたその音が聞こえてきてびっくりした覚えがあります。エレメカ『おかし大作戦』(※4)のサウンドも担当しました。実はビデオゲーム『パック&パル』(※5)のネームエントリーに同じ曲を使っています。ほかにもエレメカでは『ハローキティ』の乗り物三部作『マイ・スクール』『マイ・ボート』『マイ・バルーン』の音楽も担当しました。このときは、まず『キティちゃんのテーマ』を作り、そこから少しずつアレンジを変えた三パターンの曲を作りました。また、当時のナムコはロボットも作っていて、つくば万博(※6)のマスケットであるコスモ星丸のロボットもナムコが手がけました。このデザインは、もともとは平面ですから、ロボットにするために立体にデザインしたのは、私と同期入社で、東京藝術大学大学院で彫刻を専攻した、デザイン課の松岡くんでした。その『コスモ星丸ロボット』のサウンドにも関わりました。でも私の作ったサウンドをご存知の方は多くないかもしれないですね。というのは、私は他課応援と

いう形でアトラクト時の音楽だけを作ったためです。お客様が寄ってきてスイッチを入れたら、もうそこから別の音になってしまう。つまりお客様がいないときにしか鳴らない曲なんです(笑)」

そしてビデオゲームの話へ。担当作すべてを語るには時間が限られていることもあり、今回は『ゼビウス』(※7)『グロブダー』(※8)『ドラゴンバスター』(※9)の三つにお題が絞り込まれた。

「『ゼビウス』の時は、限られた音数の中でどうやって効果音を作るかの試行錯誤が、非常に面白かったです。私自身が好きなのは、まずバキユラに弾が当たる音。当時、音はいっぱんに三つしか出せないにもかかわらず、これは濁った音を出すために2音使っているんですよ。敵飛行物体爆破音に至っては、ゼイタクに3音使っていて、実はこれが頻りに鳴るとBGMが途切れるのが、よく聴いていただと解かります。一番気に入っているのは、シオナイト合体音。これはもう、形も音も現実世界ではありえないものですよ。動きもかっこいいし、大好きです」

この日のために別日にナツゲーミュージアムで収録したという、ゲームの映像と音を紹介しつつ、慶野氏は効果音の楽譜も披露。当時ナムコの効果音は「超高速な音符の並び」として作られていた。これらが後に、楽譜として公開されたのは有名な話だが、12音階で効果音を制作するようになったのは慶野氏や慶野氏の先輩の大野木宣幸氏の時代からだそう。

続いて話は『グロブダー』へ。

「これは唯一、私がプログラムも書いたゲームなんです。ほんの一部ですけど」

本作では戦車の移動量に合わせて、エンジン音のテ

※1 公開講座 2011年10月31日にフェリス学院大学で開かれた。

※2『Dr.スランプ』 1980年代初頭に一世を風靡した鳥山明氏のコミック。ガッチャんは中心キャラのひとり。

※3『ノックダウン』 いわゆるパンチングマシン。1981年発売。

※4『おかし大作戦』 モグラたたき型ゲーム。1981年発売。

※5『パック&パル』 『パックマン』シリーズ第3弾。1983年発売。

※6 つくば万博 1985年に開催された科学万博。ナムコはコスモ星丸ロボットの製作と会場内ゲームセンター設営を担当した。

※7『ゼビウス』 言わずと知れたナムコを代表するシューティングのひとつ。1983年発売。

※8『グロブダー』 『ゼビウス』からスピンアウトしたタンクバトルゲーム。1984年発売。

※9『ドラゴンバスター』 ファンタジー路線のスクロールアクション。1985年発売。



ンポと音高が変化する。この変化はアナログ的（連続的）に、という企画者からの指示により、それに対応するためにプログラムを書く必要があったそうだ。「音高はアナログ的に変化させましたが、テンポは実のところ3段階しかありません。でも音高の変化と組み合わせることで、あたかもアナログ的に変化しているかのように聴かせているんです」

知る人ぞ知る「アトラクト音」についての話も。

「デモ中に1Pボタンを押すと、音が鳴るのですが、1回鳴らすと、その後3分間くらい、ボタンを押しても音は出ません。あれ？ なんだったの、これ？ と思わせる不思議さを出そうという、企画者の遠藤くん（遠藤雅伸氏）の意図です。鳴ったり鳴らなかったりは、実はプログラムで制御しているのではなく、約3分間ずっと休符を演奏し続けているんです。その演奏が終わらないと、次の信号を読み込まないようになっているわけです」

また、ネームエンタリー曲に二瞬『ゼビウス』のフレーズが隠されていることにも言及があった。こうした音楽的な隠し要素も、当時としては極めて斬新な試みだった。

そして『ドラゴンバスター』。ナムコカスタム音源の最高峰・カスタム30がここで誕生する。同時発音数が8音に増え、音量やピッチベンドの細かな調整や、ノイズをコントロールすることもできるようになった。

この時代には音源だけでなく、シーケンス技術も進歩したという。柔軟な繰り返し処理や、ほかの曲の一部を使い回すなど、後に言うマクロ的な処理が可能になったのだそうだ。本作のBGMは、同じモチーフを積極的に活用し、見事な統一感を生み出してい

るが、これはそういったシーケンス面での発展があればこそだった。

「データの儉約という意味もあったのですが、そんなにキツく儉約を言われていたわけでもなくて、やはり新機能を試してみたくて、やってみちゃったわけです」

ここで慶野氏は、この日のための新曲を披露。

「3音しか使えなかった時代のサウンドを、現代のツールでシミュレートしてみました。何かにちなんだ曲にしようと思って、G・A・M・Eという四文字を音にして使ってみました。Mという音はないから休符にしたと思ったでしょう？ 違います！ ミュートです」

ポリリズムと複合拍子在前面に出したプログレ風味の軽快なサウンドがナムコ波形メモリ音源相当の音色で爽やかに弾ける。効果音も新規制作され、前回の公開講座同様、その効果音を各チャンネルに割り込ませるとどうなるか、可視化しつつ実際に試しながらの解説も行われた。

第二部は質疑応答コーナー。印象深かった回答をいくつかピックアップしてご紹介しよう。

「ナムコ時代に音楽を手がけた作品で一番好きなのを挙げるとすると、二つあって、ひとつは『バックマニア』の『ジャングリーステップス』という面のBGM。FM音源で最初に作った曲で、無調です。FM音源の可能性を追求できて、面白かったです。もうひとつは『ディグダグ』。一番最初に手がけたビデオゲームだけに非常に時間もかけましたが、効果音の作り方の勉強にもなりました」

「『バックランド』のPCエンジン版はアーケード版より音源が進化していて、アーケードでできなかったこともできました」

「クラシック出身なので、バンド出身の方と違って、ドラムが入っていないと、という意識がないんですね。だからノイズでリズムを刻む必要は特に感じていませんでした。（ハードウェア的に）ノイズをいじれないからというのもありましたが」

「複合拍子とか変拍子とか好きですね。『バックランド』のネームエンタリー曲とか14拍子だったりしますし」

「ファミコンの仕事といえば『スター・ウォーズ』のテーマを3音に編曲しました。矩形波2本と三角波1本ですよ（笑）。『さんまの名探偵』はメインBGMだけを担当しました」

「アーケードゲーム『スプラッターハウス』には、フフフという声を入れています。私の声が入って製品化されたかどうか、最近まで知らなかったんですよ（笑）」

そして最後に「私、ずっと気になっていたことがあるんです」との告白が。

「『ドラゴンバスター』のクライマックス、プリンセスとのラブシーンの曲。『余韻がない』って言われてしまっていて。そこでその『余韻』を引き出してみようかなと」

ここでまさかのもう一曲。慶野氏自らの手による同曲のスペシャルアレンジバージョンである。かつての『ビデオゲームミュージック』（世界初のゲームミュージックアルバム）を彷彿とさせる音世界に、『ディグダグ』『バック&パル』『ゼビウス』『ボールポジション』のフレーズも躍る、夢見心地のひとときとともに、トークショウは幕を閉じたのであった。

Koichi
NamikiKimitaka
MatsumaeMotoaki
Furukawa

並木晃一、松前公高、古川もとあきが語る、 ゲーム音楽バンドブームの内幕。

ゲーム音楽家トークショー at アソビのオンガク

Report=hally(VORC) Photo=Miki Yamamoto(ひよこガジェンタ)

90年代のゲーム音楽バンドブームを支えたS.S.T.BAND。そのメンバーたちが、ほぼ当時のままの編成で、BLIND SPOTという新バンドを結成したのはご存知だろうか？ 演目もスタイルもあの頃のままだに、さらなる円熟の演奏でファンを魅了する彼らが、先日満を持しての東京・大阪公演を行った。さらに大阪公演前日の3月3日には、リーダー兼ギタリスト・並木晃一氏、キーボード・松前公高氏、そして元・矩形波倶楽部リーダー・古川もとあき氏らのトークショーという得がたい機

会まで用意された。難波のライブシアター紅鶴にて、ゲーム音楽DJイベント「アソビのオンガク」の一部として企画されたもので、不肖私²が司会進行をさせていただいた。

並木氏はセガで『サンダーブレード』や『ギャラクシーフォース』といった体感ゲーム黄金期のサウンドを手がけた、元S.S.T.BANDリーダー。松前氏はかつてG.M.O.やサイترونといったゲーム音楽レベルでアレンジャーやマネージャーとして活躍。のちS.S.T.BANDのキーボーディストとなったことで知られる。古川氏はもはや説明不要だろうが、コナミで『A-JAX』『グラディウスII』などの作曲を担当し、同社シューティング・サウンドの基礎を築いた、矩形波倶楽部の祖である。

トークはまず、世界初のゲーム音楽専門レーベル・G.M.O.が設立された86年当時の話から始まった。

松前 ゲームの基板からライン録音しただけのものが商品として出て、ちゃんと売れた。そのことに結構びっくりしていました。

この頃氏はインディーバンド活動を精力的に行っており、その人脈からG.M.O.かわることになったのだが、そこには未知の地平が広がっていた。松前 レーベルが確立された頃、G.M.O.からゲーム音楽のバンドをやってくれって言われて、EXPPOっていうバンドを組んだんですよ。メーカーの枠に縛られないアーティストにしてほしい、しかも「TMネットワークみたいなのを」って言われてたんですけど、僕はアナログシンセサイザー

のチープな音にしか興味がなくて。全然売れませんでしたね(笑)。結果として、ゲーム音楽はやっぱりゲーム会社ごとのくくりじゃないと売れないってわかったんです。後の時代から見れば当たり前ですけど、そういうことも試行錯誤しながら理解していったんです。

古川氏がコナミへ入社したのは、奇しくもG.M.O.レーベル誕生と同じ年であった。

古川 最初はゲーム音楽のレコードがあるなんて全く知りませんでした。それまでフュージョンのバンドをやっていたんですけど、大学を卒業して作曲の仕事をしてみたいと思って、コナミに入るんですね。それで最初の仕事がG.M.O.のアルバムに収録された『悪魔城ドラキュラ』のアレンジバージョン。好き放題やらせてもらいました(笑)。メドレー形式でギターフュージョンにさせてもらったんですけど、楽しかったので深く思い出に残ってますね。

このアレンジは、アルバム「コナミック・ゲーム・フリークス」(※1)に収録された。これにはEXPPOによる『もえろツインビー』のアレンジバージョンも入っている。松前・古川両氏のゲーム音楽デビュー作は、図らずも同じ盤上に並んでいたのだ。まるで畑違いな二つの才能が、ひとつのアルバムにまとまったのは、ゲーム音楽が自由な発想で作られていた当時ならではの言えるだろう。

松前 正直、僕らの世代ってすごくラッキーだったと思うんです。好きな音楽をやりたいときに、それができる土壌と場所があって、しかもゲーム

※1『コナミック・ゲーム・フリークス』 G.M.O.レーベルのコナミ音楽アルバム第三弾。1987年発売。『恋のホットロック』『沙羅曼蛇』『特殊部隊ジャッカル』『グーニーズ』『魔城伝説』ほかを収録。

※2 林克洋くん ひと足先にセガで活躍していたコンポーザー。ファンキーK.H.の名で知られ、『カルデット』『S.D.I.』などを担当したことで知られる。

※3 ゲーム音楽のことは本当に何もわからなかったんです。並木氏のセガ処女作は『スーパーハンゴオン』。並木 もうロケテスト出るよっていうタイミングで「あと3曲足りないんだけど」って言われて、「ウイニングラン」という曲を書いたのが最初の仕事で、これは譜面だけ書いて上司の方に打ち込んでもらいました。その次からすぐ、スバルタ的に打ち込みをやらされることになるんですけど(笑)。



ミュージックという新しい環境があった。

並木氏もまた、そんな時代性によってゲーム音楽の世界へと導かれたひとり。セガ入社は87年。「コナミック・ゲーム・フリークス」が出た年である。

並木 当時一緒にアマチュアバンドを組んでいた林克洋君(※2)に、「転職したいんだけどいい仕事ないかな」って相談してみたら、「じゃウチくるか?」って誘われて。「どういう仕事してるの?」「曲作るんだよ」「ギター弾いてもいいの?」「いいんだよ」「じゃあ行く」っていう軽い感じで、一カ月後にはセガに入っていました。面接も「いつから来られるんだ?」って、それだけでしたからね(笑)。

今では考えられないようなエピソード。会場は爆笑に包まれた。

並木 入社当初、ゲーム音楽のことは本当に何もわからなかったんです(※3)。でもいきなりコンピュータの並んでいる部屋に入れられて、戸惑ってしまっただけ。「一刻も早くここから逃げ出さないとマズいぞ」と思っていたら、宣伝部の人たちが「ギターを弾けるすごいやつが来たらしいぞ」って聞きつけてきて、アレンジCDを制作しようという流れになったんです。「これはいい逃避先ができたぞ」と、あっさり快諾しまして(笑)。それからそっちどっぷりになりました。

ギターの腕前で社内の注目を浴びたのは古川氏も同様だ。

古川 最初に送ったデモテープがすごく話題になったらしくて。それで例の『ドラキュラ』のアレ

ンジバージョンをやることになったんです。ただ僕はコナミに入る前からひとりでライブもしていて、バックトラックを打ち込みで作っていたんです。だから並木さんのような苦労はなかったですね。

演奏家としても一流の人材が各社で頭角を現しはじめ、ゲーム音楽バンドというものが現実味を帯びてくる。並木氏が入社した年の師走には、ついにS.S.T.の初ライブを敢行。

松前氏のEXPOがファーストアルバム「EXPOの万国大戦略」(※4)を発売したのも同年だ。松前 チープでバカっぽい変な音楽ばかり入っているんですよ。プロデューサー受けを狙って一曲だけ、アートオブノイズみたいな曲もやってますけど(笑)。でもチープな良さが再評価されるのって、もっと後の時代なんですよね。当時はFM音源が出てきて間もなかったもので、いい音ばかりが評価されていた。アナログシンセの再評価が起る前の、ダサイのか新しいのかわからない微妙なところを、EXPOは狙っていたんです。

確かにそのチープさは、万人に理解されるにはまだ早すぎるものだっただろう。ちなみに、EXPOは今年に入って復活。アニメ「キルミーベイベー」の主題歌を手がけ、これはオリコン上位にランクインするほどの人気となった。ようやく時代がEXPOに追いついた……と言えるかもしれない。

話を戻そう。EXPOファーストアルバムの後、松前氏はS.S.T.BANDの立ち上げに尽力し、その人脈から実力派ミュージシャンたちを呼び集めた。

自身もキーボード担当としてステージに上がる。

矩形波倶楽部のバンド活動は、これより少し遅れ、1990年から始まる。カシオペア(※5)の野呂一生氏をアレンジジャー/監修に迎えて、フュージョン色を強く打ち出していたS.S.T.BANDに触発され、コナミはT-SQUARE(※6)の安藤まさひろ氏を招聘。ファーストアルバムのプロデュースをお願いしている。

古川 安藤さんはフュージョン界の中でもメロディをととても大事にされる方だと思っていて、僕の音楽とすごく相性がよかったんです。あとセガさんが野呂さんなら、こちらはジンサク(元カシオペアのドラム&ベース)にリズム隊をお願いしてみようとか、そんな感じで(S.S.T.)意識したりもしていました。

ゲーム音楽バンド全盛期は、かくして到来したのである。トークもここで第二部へ移り、BLIND SPOTの飯島丈治氏(g)、熊丸久徳氏(dr)、森藤晶司氏(key)も登壇。BLIND SPOT結成の経緯や、ゲームミュージックフェスティバル時代の楽屋話などを赤裸々に語った。トークは過激にヒートアップ。爆笑に次ぐ爆笑のうちに幕を閉じた。

翌日のライブは、BLIND SPOTと古川氏率いるVOYAGERの二大バンド対決。どちらも往年の人氣曲たっぷり、オーディエンスを熱狂させた。途中VOYAGERのセットに並木氏・飯島氏が登場したり、また逆にBLIND SPOTのステージで古川氏を交えたトリプルギターバトルが行われたりするひと幕もあり、ゲームミュージックフェスティバル世代にはたまらない夢の競演となった。

※4「EXPOの万国大戦略」『機械のダメさに愛情を』『間違え方の研究』がコンセプトの、実にファニーな一枚。1987年にG.M.O.レーベルより発売。松前 人を裏切るというか、イジワルするのが好きなんです。そういう意味では、僕たちがやった『ドライアス』のG.M.O.アレンジバージョンもひどいよね(笑)。正直最低だと思います(笑)。ほんとすみません! 今でこそあれくらい崩したリミックスって普通にありますけど、当時はまったくわかってもらえませんでしたね。

※5 カシオペア 日本を代表するフュージョンバンドのひとつ。野呂一生氏はリーダー兼ギタリスト。1980年代のフュージョンブームでT-SQUAREと双璧をなし、同時代のゲーム音楽家にも大きな影響を与えている。

※6 T-SQUARE 日本を代表するもうひとつのフュージョンバンド。安藤まさひろ氏はリーダー兼ギタリストであり、『アークザラッド』『グランツーリスモ』といったゲームの音楽を手がけたことでも知られる。



ゲーム音楽ダウンロード配信サービス
EGG MUSIC Presents

ゲーム音楽家 インタビュー

今も心に残るゲームの名曲。その誕生秘話と音楽家たちの素顔に迫る、ゲーム音楽史研究。当コーナーでは、ゲーム音楽家自身が記者となってゲーム音楽家にインタビューを行い、ゲーム音楽活動の起源と現在を聞く。

Interview = hally (EGG MUSIC)



Takeaki Kunimoto

国本剛章

今回の
ゲスト

1985年～1988年にかけてハドソンのゲーム音楽を手がける。代表作に『スターソルジャー』『ヘクター'87』など。現在フリーで、主にゲーム音楽カバーバンドのベーシストとして活躍する。

<http://kinokosan.blog.ocn.ne.jp/>

国本剛章 ゲーム音楽作品年表

- 1985/10 ファミコン チャレンジャー
- 1986/3 ファミコン 忍者ハットリくん
- 1986/6 ファミコン スターソルジャー
- 1986/11 ファミコン 迷宮組曲
- 1987/2 ファミコン 新人類 ※一部ジングルのみ
- 1987/3 ファミコン ミッキーマウス
不思議の国の大冒険
- 1987/6 ファミコン 高橋名人のBug ってハニー
- 1987/7 ファミコン ヘクター'87
- 1987/8 ファミコン ボンバーキング
- 1987/10 ファミコン 桃太郎伝説 ※一部ジングルほか
- 1987/11 PCエンジン カトちゃんケンちゃん
- 1987/12 PCエンジン ビクトリーラン
- 1988/4 PCエンジン 遊々人生
- 1992/8 PCエンジン ブレイクイン

※効果音担当は『迷宮組曲』のごく一部のみ。

※MSX移植版の『スターソルジャー』や『ボンバーキング』にはノータッチ。

ひょうたん
瓢箪から駒。

MSXからファミコン・サウンド。

高橋名人が時の人となり、キャラバン旋風が全国に吹き荒れた80年代中盤。その時代にハドソン・ゲーム音楽の多くを手がけたのが国本氏だ。同社サウンドの基礎を築いたと言ってもいい存在だが、その後ゲーム業界から長く離れていたため、自分の音楽が根強く愛好され続けていることを知ったのは、近年になってからであるという。ハドソンを代表する名曲の数々を、我知らず生み出してきた氏の音楽遍歴は、どのようなものだろうか。

ハドソン時代のお話は、ご自身のブログ「カセットテープがワカメ」でも詳述しておら

れますが、いつ頃どのようにして作曲を始めたのかについては、まだお書きになっていませんよね。

国本 ハドソンのお仕事を受けるようになる前、札幌のヤマハの楽器店でアルバイトをしていたんです。そこではMSX(※1)を売りがついていたんですけど、扱い方のわからない人がいなくて。僕はまだ学生だったんですけど、いち早く購入して使ってたんで、お店の一角でMSXを使ってずっと曲を作っていたという、おいしいポジションをもらったんですよ。興味のある人が通りがかったら説明したり、作っているものを聴かせたりするわけです。最初のうちはクラシックを譜面のまま打ち込んだりしてんですけど、2、3曲

※1 MSX 1983年に発売されたパソコン共通規格。大手家電メーカーを中心に数多くの機種が発売された。ヤマハはコンピュータ音楽制作に強いモデル「CX-11」を発売。これは当時まだ生まれたばかりのFM音源を利用できる最初のパソコンであった。

※2 菅川敏幸さん 元ハドソンのプログラマー。当時はアシスタント的立場でサウンドも一部手がけ、のちに『迷宮組曲』を送り出す。後年は作曲家としても活動。現在はゲーム業界を離れているが、作曲活動は続けておられる様子。

※3 冬木透氏 本名は蒔田尚良。「ウルトラセブン」の音楽などで有名。

※4 大野克夫氏 ザ・スパイダースの一員として活躍し、のち「太陽にほえろ!」の音楽で一世を風靡する。近年は「名探偵コナン」の音楽で知られる。

※5 『ボンバーキング』『ボンバーマン』の続編。1987年のキャラバンでメインBGMのカラオケ大会が開催されたこともあり、その楽曲はつとに有名。

※6 『ヘクター'87』『ボンバーキング』とほぼ同時期に発売されたシューティング作品。極めて高い難易度で知られる。

で飽きてきて、どうせだから作曲しながら入
力していこうと。それまで作曲のまねごとは
やったことがあったんですけど、専門的な勉
強はまったくしていません。打ち込みと並行
して、自分なりの作曲スタイルみたいなもの
を身につけていったんです。そうこうするう
ちにハドソンの笹川敏幸さん(※2)がお店
にやってきて、僕の作った曲を聴いて「面白
いね」という話になって。それでハドソン
からお仕事を受けるようになったんです。

— MSXご購入のきっかけは？

国本 もともと多重録音に興味があったんで
すよ。ただ機材が高くて買えなくて。4トラ
ックのカセットMTTR(マルチトラック・レ
コーダー)でも当時は15万円くらいで、友達
から借りて使ったりしながら「いつか買って
やる」と思ってたところにMSXが出てきて
「お、待てよ？」となったんです。これだとギ
ターとかベースの多重録音はできないけど、
シンセサイザーの多重録音ならできるじゃな
いかと。その部分だけだったらMTTRよりは
るかに高性能だぞと思って、発売されてすぐ
買いましたね。19、20歳の頃のことです。

— パソコンやFM音源としてではなく、あ
くまで多重録音機器として惹かれたのですね。
国本 それまではシンセサイザーを多重録音
しようと思ったら、1チャンネルごとに録音
するしかなかったんです。MSX以前はパソ
コンに触れたこともなかったんですが、MI
DIもシーケンサーも付いたMSXは、夢の

機械だと思いました。

— ハドソン時代はずっとMSXで作曲を？

国本 そうですね。私がやっていった3年間は、
ちょうどMSXの(音楽機器としての)ピー
クでもあったんですが、以降は誰も使わな
くなっちゃって、私自身も手放しました。それ
きりコンピュータとか作曲環境を手元に置く
ことはなくて、久しぶりにパソコンに触れた
のは、ブログを始めるちょっと前(2002
年頃)からです。

— 幼少の頃には特撮やドラマの劇伴、特に
冬木透氏(※3)や大野克夫氏(※4)の作
品)に、影響を受けていたそうですね。

国本 劇伴では「太陽にほえろ！」が本当に
大好きで、テレビの前でしびれていましたね。
当時はテレビの前にラジカセを置いてマイク
録音でBGMを録音して、それを毎日聴いて
ました。

— これでベースのかわりに目覚めたそ
うですね。『ボンバーキング』(※5)や『ヘ
クター'87』(※6)はある意味「太陽にほえ
ろ！」そのまま、ブログでもおっしゃって
いました。いっぱいシンセサイザーの音楽は、
実は重点的には聴いておられなかったとか。

国本 富田勲さん、喜多郎、ヴァンゲリス、
ジャン・ミッシェル・ジャール……と、当時
出てきたものはひととおり聴いていましたけ
ど、あまりピンとこなくて。同じシンセを使
ったものなら、ピンクフロイド(※7)とか
EL&P(※8)とか、演奏に生かしている

もののほうが好きでした。

— 高校時代にはウェザーリポート(※9)

やリターン・トゥ・フォーエバー(※10)と
いったジャズロックに傾倒していたそうです
ね。ベースを始めたのもその影響で？

国本 高校時代にはジェフ・ベック(※11)
のコピーバンドとかやってましたけど、最
初は鍵盤でした(※12)。ヘタクソでしたけ
ど！ 大学に入ったあたりでシンガーソング
ライター的なことをやるようになって、フロ
ントで歌いながら弾く楽器として、ベースも
やるようになったんです。ギターにしかかっ
たのは、どれだけ練習してもちっともうまく
弾けなかったから(笑)。より直感的で、あま
り細かいことを気にしなくてもなんとかなる
ベースが、自分に向いてたんです。

— 学生時代には『ペンゴ』(※13)、『マッ
ピー』(※14)、『リブルラブル』(※15)とい
ったアーケードゲームに、バイト代をほとん
ど注ぎ込むほど熱中しておられたとか。でも
ファミコンは苦手だったそうですね。

国本 あの十字キーが、とにかくうまく使え
なくて。もう十字キーコンプレックスですよ。
僕と同世代の人にはよくあることだと思うん
ですけど、十字キーとテーブル筐体のジョイ
スティックは、まったく別物ですよ。

— ファミコンでの第一作『チャレンジャー』
(※16)の時点で、国本さんの作曲スタイルは
ほぼ完成していたと思います。特にあのベ
ースライン。複雑なのにキャッチーでとても存

※7 ピンクフロイド 70年代を代表するプログレッシブ・ロック・バンドのひとつ。イギ
リス発。

※8 EL&P エマーソン、レイク&パーマー(パウエル)。やはり70年代に人気の高か
ったイギリスのプログレ・バンド。

※9 ウェザーリポート フュージョンブームの先駆となったアメリカのグループ。国本氏
が敬愛するベシスト、ジャコ・パストリアスが在籍した。

※10 リターン・トゥ・フォーエバー チック・コリアをリーダーとするアメリカのグループ。
同じくフュージョンブーム初期の代表格。

※11 ジェフ・ベック ロックギタリストとして開花し、のちフュージョンに傾倒。ジャズロ
ックを体現するミュージシャンとなる。

※12 最初は鍵盤でした 国本氏は幼少期から中学3年まで、9年間ピアノを習って
いたという。

※13 『ペンゴ』 セガより1982年に発売されたアクションゲーム。国本氏が最も熱中
した一作で、概算100万円くらい注ぎ込んだそう。

※14 『マッピー』 ナムコより1983年に発売されたアクションゲーム。

※15 『リブルラブル』 ナムコより1983年に発売されたアクションゲーム。

※16 『チャレンジャー』 横スクロール面と全方向フィールド面を組み合わせた、当時
としては斬新なアクションゲーム。

在感があるわけですが、ジャズロックの影響だったりするのでしょうか？

国本 『チャレンジャー』以前のハドソンのゲーム音楽って、ベースやメロディがそれぞれ孤立していたので、その間を取り持つようなことをもつとすればいいのにな、と思っていました。作り方としては、最初白玉っぽく（＝二分音符などでシンプルに）打ち込んで、後から四分音符や八分音符に分解して、部分的に違う音階に持っていくとか、スクラップ&ビルドみたいな作り方をしました。そうすると元のベースラインを崩さずに、ほかのパートにお手伝いにいけるという。

—— 国本さんとほぼ同時期に、竹間ジュンさん（※17）もハドソンの音楽を請け負われるようになりました。当時は全くご面識がなかった？

国本 はい。でも『ボンバーマン』を聴いてはいて、音からアカデミックで品の良い印象を受けていました。初めてお会いしたのはだいぶたってからですけど、全くそのとおりの人で、音楽性と人間性が合致しておられましたね。

—— 同時期のハドソン作品のコンポーザーにもうひとり、井上大介さん（※18）がいらっしゃいます。大学時代、軽音楽サークルの先輩だったのですが、井上さんはどのようにしてハドソンのお仕事にかかわるようになったのでしょうか？

国本 札幌は東京みたいに大きな街じゃない

ので、ヤマハのMSXを使って何かやってる人は、漏れなく同じヤマハのお店に集まるわけですよ。井上さんも早くにMSXを買って使いこなしていたので、自然とそこにやってきて、気がついたらハドソンのお仕事をやるようになっていたんです。

—— 『迷宮組曲』や『新人類』にしても二人で共同作業というよりは、別個に、同じゲームの曲を作っていた感じなんですね。

国本 当時は笹川さんが音楽の窓口だったんですけど、四小節の短いジングルとか、急遽必要になることがよくあったんです。で、竹間さんとか井上さんとか私とかに片っ端から電話して、つかまった人に「とにかく楽しい感じ」とか「やられたときの曲」とか、そんな形で発注してたんです。でも何のゲームの曲かは全然わかんなくて。だから『新人類』とか『ミッキーマウス』とかは、自分でもどこの曲をやったのか知らないってことになったりしてたんです。

—— 『チャレンジャー』1面で『軍隊行進曲』をアレンジしたのは、「小学生にウケる曲を作ろうという一心だった」とおっしゃってます。クラシックモチーフの活用は『忍者ハットリくん』にも引き継がれています。その後なくなるのはなぜでしょう？

国本 たぶんそこで、「誰でも聴いたことがあるクラシック」の引き出しがなくなっちゃったんですよ（笑）。すでにほかのゲームで使われているものも多かったですし。

—— 国本さん以外でも『プーヤン』『バイナリランド』が使っていました。そうしてクラシックでやり尽くした頃に『スターソルジャー』（※19）が出てきます。この時『スターフォース』（※20）の音楽を意識されたりはしたのでしょうか？

国本 参考にしてほしいと言われて、当時確かに聴いてはいるんですよ。ただプログラム担当の野沢（勝広）さん（※21）が、音楽の理論とか用語とかにお詳しくない方だったので、どんな音をイメージして、どこを参考にしたいかと思ってもらえるのか、把握するのが難しくて。たとえばこちらから「リズムは同じなほうがいいですか？」とか「コード進行は似かよっていたほうがいいですか？」とか聞いても、全く会話が噛み合わないんですよ（笑）。お互い外国語で、通訳なしで話してるような感じですね。どうしていいかわからないまま手探りで「こんなんでどうでしょう？」って持っていたって、NGが出る。でもどう改善したらいいかわからないから、また手探りで二回目を持っていく。その繰り返しで、だからお互いにもどかしいんですよ。それを何度かやっているうちにだんだん歩み寄ってきて……どっちから歩み寄ったのかわからないんですけど、そうやってやっとできたものなんです。あの時は大混乱でしたね。本当に苦労したことはよく覚えています。

（次号 後編に続く）

※17 竹間ジュンさん 『ボンバーマン』『高橋名人の冒険島』などの作曲者として知られる。現在は主にアラブ音楽の演奏家・作曲家として活動。

※18 井上大介さん 『新人類』『迷宮組曲』『ミッキーマウス 不思議の国の大冒険』『定七番』などの音楽を担当。その後、元ピチカート・ファイブの小西康陽とユニットを組むなど、幅広く活動している。

※19 『スターソルジャー』 言わずと知れたハドソン・シューティング最大のヒット作。『スターフォース』の精神的続編と言える内容。

※20 『スターフォース』 テクモのアーケードヒット作。1985年にハドソンがファミコンに移植し、連射ブームの火付け役となった。

※21 野沢勝広さん 元ハドソンのプログラマー。ファミコン開発以前から在籍し、『ナッツ&ミルク』や『チャレンジャー』などを手がけた。

EGG MUSICで STGサウンドを 手に入れよう!

8500曲を超えるEGG MUSICのラインナップには、シューティング楽曲もたくさん。しかも、ほかでは購入できない貴重なもの……。どうぞお見逃しなく!

Text=hally(EGG MUSIC)

EGG MUSICスタッフのオススメ!

まずはProject EGGのパッケージ新作情報から。間もなく直販サイトAC-MALL (<http://www.amusement-center.com/project/mall/>) のみで購入可能です!



※パッケージ画像は仮のものです

完全限定生産

【ドラゴンスレイヤー クロニクル】

■ゲームディスク+音楽CD 1枚
■ゲーム対応OS:
WindowsXP (SP3以降)、Vista(SP2)、7 (32bit・64bit版)
■D4エンタープライズ ■2012年6月15日発売予定
■9801円(プロジェクトEGG月額会員特別価格8801円)
※プロジェクトEGG専売

歴代『ドラゴンスレイヤー』シリーズすべてを収録した、驚愕怒涛のコンプリート・セット!『ドラゴンスレイヤー』『ザナドゥ』『同シナリオII』『ロマンシア』『ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー』『ソーサリアン』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』『同II』『ロードモナーク』『アドバンスドロードモナーク』『風

の伝説ザナドゥ』『同II』以上12本の完全再現に加え、復刻版マニュアルやパッケージカードセット、さらにリマスタリング版『ドラスレファミリー』オリジナルサウンドトラックCDなど、豪華特典も盛りだくさんの内容です。



EGG MUSIC配信曲
今回のピックアップ!
サクセスの隠れすぎた傑作

【Sanvein Original Soundtrack】

■MP3
■EGG MUSIC
■2007年8月24日
■1曲105円(税込)、アルバム全21曲 1050円(税込)

プレイステーションに落とし込む前の高音質オリジナル・サウンドで登場。サクセス・サウンドチームの要である佐藤哲郎(WASi303)氏の実質的なデビュー作にあたるもので、田子美佐子氏との共同制作となっている。ドライブ感とトランス感を兼ね備えた硬質なブレイクビーツ・ロックは、同時期の『サイヴァリア』と双璧を成す。



<http://amusement-center.com/project/emusic/>

音楽データ ダウンロード手順

1◎入会

まずはサイトにアクセスしよう。「EGG MUSIC」で検索すればすぐに見つかるはずだ。そして「EGG MUSIC」を運営するアミューズメントセンターに会員登録する。「EGG MUSIC」を利用するだけなら登録料や年会費は一切無料だ。

2◎検索・試聴

タイトル、メーカー、作曲者名などから音楽を検索しよう。配信曲はなんと全曲試聴可能! 1曲ずつでも購入できるが、サントラ全曲をまるごと買うと必ず割安になるのでお得。ログインして欲しい商品をカートに入れよう。

3◎決済

商品を決めてカートの中身を確認したら決済画面へ。大まかな支払い方法としては二つ。クレジットカードを使うか、ウェブマネーなどを使って課金するか。支払い方法を選択し、手続きが完了したら、購入完了だ。

4◎ダウンロード

購入後、決済画面またはTOPページ最上部から「マイページ」に移動する。「EGG MUSIC」の【購入履歴】をクリックすると、購入した曲が一覧になって表示される。ここでダウンロードをする。PCを買い換えたときや、音楽データを消してしまったときでも「マイページ」にログインさえすれば、MP3形式の楽曲であれば何度でもダウンロードできるので、安心だ。

iOSシューティング入門

第1回

ネット環境とPCがあれば月額不要!
iPod touchで格安ゲームライフ編

Text=小川哲弥(ノースリアス)

※記事内容は、2012年3月12日時点のものです。

iPod touchってなんだろう??

1 夢の携帯端末?!

「iPod touchってなに?」と聞かれると、ちょっと難しい問題です。とりあえず「iPhoneから電話機能を抜いた携帯情報端末」なんて言ってしまうでしょうか。イメージを伝えるには、間違っていない表現ですが、あまりにもったいない。「音楽が聞けて、いろんなゲームも遊べるゲーム機!」くらいに言ってもウソにはならないんじゃないでしょうか。ただし、iPod touchを活用するには、PCとインターネット環境(メール環境)、iTunesという無料ソフト、場合によってはiTunes Card(有料)が必要だったりします。iPod touchを活用するまでの手順を解説してみましょう。



ゲームハードと言っても
スペック 過言でない!?

iPod touch 第4世代

OS: iOS4.1 or5 / ディスプレイ: 3.5インチ型タッチパネル液晶 / サイズ: 111×58.9×7.2mm / 価格: 16800円(8G)・24800円(32G)・33800円(64G)

iTunesって?

iTunesとは、Apple社製の音楽データなどの管理と再生を行う無料配布ソフトです。CDなどの音楽データをPCに取り込んで、それを再生して楽しめます。また、iTunesには、「iTunes Store」という音楽データやゲームを買うこともできるダウンロード販売サービスもあります。iPod touchでゲームを遊ぶにあたっては、必須ではないですが、このiTunesをPCにインストールすることをおススメします。<http://www.apple.com/jp/itunes/download/>ここで、「今すぐダウンロード」を選んで指示に従えばインストールは簡単です。



iTunesにつなごう!

まずは下準備

2

iTunes Cardを手に入れろ!

iTunesでゲームを購入するためには、「Apple ID」を取得しないといけません。Apple IDとは、iTunesの機能を活用するために必要な、パスポートのようなものです。このApple IDを取得するためには、ハードルが存在しています。それは、クレジットカードの有無です。持っている人は比較的簡単ですが、持っていない場合やカード情報を入力したくない場合はiTunes Card (1500円～) が必要になります。ここからは、クレジットカードを必要としない、iTunes Cardを利用した方法を解説していくことにします。ちなみに、iTunes Cardは家電量販店やコンビニなどで購入可能ですよ。

\Check! /

- ・クレジットカード支払いなら、購入費は後払い
- ・iTunes Cardなら、購入費は先払い
- ・iPod touchのゲームはゲームアプリとも呼ばれる

クレジットカードを持っている?

Yes

No

クレジットカード情報を入力することに抵抗がある

No

Yes

iTunesに
クレジットカード
情報を入力しよう

iTunes Cardを
使おう

iTunes Cardを使おう!!

3

コードを入力しよう

Apple IDの取得はiTunesの右上にある「サインイン」をクリックして進めていきます。「サインイン」を選択すると別ウインドウが開きますので、「Apple IDを作成」をクリックします。そして、メールアドレスやパスワードなどの情報を入力していくと、クレジットカード情報を記載する部分が出てきます。クレジットカードがない場合や入力したくない場合は、その下にある「コードまたはギフトカード……」という部分にiTunes Cardのコードを入力すれば、Apple IDは取得できます。情報の入力終了すると、Appleから登録したメールアドレスにメールが送られてくるので、それを確認すれば、登録完了です。

\Check! /

- ・パスワードのアルファベットにひとつは大文字を含める!
- ・情報登録後のメールを確認して登録終了

「パスワード」は数字+アルファベットが必須で、アルファベットは、一文字は大文字にしないといけないので、注意です

ゲームアプリを手に入れよう

4 ゲームアプリを探そう!

Apple IDを取得したら、ゲームアプリを手に入れます。iTunesを起動して「iTunes Store」を選び、画面上部中央にある「App Store」を選択すると、購入できるアプリが表示されますが、全部を確認していくのは大変なので、タイトルがわかっているなら、画面の右上にある虫眼鏡の「Storeを検索」にタイトルを入れて探しましょう。

\Check!\

- ・タイトルがわかっているときはそれを入力!
- ・わからないときは、シューティングゲームで検索!

「シューティングゲーム」を含む全てのiPhone App



タイトルがわかっているればすぐに見つけることができますが、それ以外の場合は「シューティングゲーム」のキーワードを入力して検索するといでしょう。たくさんのゲームアプリが表示されますので、罫線に触れるアイコンをクリックして内容を確認してみましょう

5 ダウンロードしよう

気に入ったゲームアプリを見つけたら、それを購入することになります。購入するときに気をつけることは、「iPhone App」の欄にあるゲームアプリを選択すること。そして、アイコンをクリックしてゲーム内容を確認して、「¥〇〇 Appを購入」をクリックして、パスワードを入力すればダウンロードが始まります。

\Check!\

- ・iTunes Cardのコードを登録したばかりなら、最低でも1500円はチャージされている!!
- ・購入にはApple IDのパスワードが必須。忘れちゃダメ!
- ・ゲームアプリは削除しても同じApple IDなら再度無償でダウンロードできる



「¥〇〇 Appを購入」を選択すると、パスワード入力画面が開きますので、パスワードを入力しましょう。すると、ダウンロードが始まり、それが終われば購入完了です。ちなみに、1度購入したゲームアプリは、削除してしまっても同じApple IDであれば無料でダウンロードできます

6 同期させよう

iTunesでゲームアプリを購入することができたら、次はiPod touchとPCを同期させます。同期とは、簡単にいうとPCのデータをiPod touchに反映させることで、購入したゲームアプリがiPod touchにも転送されます。iPod touchに同梱されているUSBケーブルを使ってPCに接続すると、自動的に同期が開始されます。



iPod touchで遊ぶのだ!!

7

これで準備は完了! iPod touchで遊び倒そう!!

PCとの同期が終わると準備は完了。iPod touchを起動してゲームアプリのアイコンがあることを確認したら、それを「タップ」してゲーム開始です! iPod touchでゲームを遊ぶ場合、ディスプレイを指でなぞって操作するため「慣れ」が必要ですが、今のゲームは実にスムーズに動いてくれます。1度慣れてしまえば、それが当たり前になってしまう……というか、こちらのほうが快適に感じるかもしれません。iPod touchでのゲームライフを始めませんか?

\Check!\

さらなる有効活用方法

今回は、クレジットカードの情報を入力しなかったために、iTunes Cardの初期投資が必要になりましたが、Apple IDがあれば、鬼に金棒です。ゲームアプリには無料のものも多いのです。また、iPod touchは、音楽を聴くことも可能です。ゲーム音楽も販売されているので、iTunes Storeで探してみましょう!!



同期すると、iPod touchに新しいアイコンが追加されます

シューティングゲームが遊べる携帯ゲームに早変わり!

レバーもあるでよ!
ThinkGeek『JOYSTICK-IT』
参考価格1480円



操作性 ★★
安定性 ★★
ネタ度 ★★

ずっしりとした重量に感動するが、重量と高い重心がアダとなり、本体を傾けると勝手にレバーが倒れる罠が

FPS/格ゲーに最適!
Ten One Design『fling mini』
参考価格730円



操作性 ★★
安定性 ★★
ネタ度 ★★

吸盤でPSP風アナログスティックデバイス×2を設置。パネでニュートラルがきちんと維持されるので操作性バツグン

脱 タッチパネル宣言 リアル・ボタンをイジリ倒せ!



Text=VHS(フリーライター)

王道! 十字キー&ボタン
メーカー不明『THUMBIES』
参考価格630円

操作性 ★★
安定性 ★★
ネタ度 ★★



極薄フィルムで吸着。十字キーはやはり4方向入力がしやすく、ボタンは連打しやすいぞ! 3DSにも効果的!

ゲームをわしづかみ!
IPEGA『GameGrip for iPhone4』
参考価格1980円

操作性 ★★
安定性 ★★
ネタ度 ★★



商品名はfor iPhoneだがiPod touchでもOK。あらゆる横画面ゲームで活躍。長時間プレイも疲れない!

ファミコン十字キーに500円玉、貼ったよね?

iOSでシューティングやアクションを購入したものの、慣れないタッチ操作に辟易して結局夜な夜なテレビの前で据え置き機を立ち上げては夜のジョイスティックしごきにいそしんでいるアニキたち朗報! 確かにシブアナ操作を要求するジャンルをタッチでやれというのは拷問に等しい。特に移植作に多いバーチャルコントローラ(※)の手応えのなさや滑りやすさは致命的。そこで活躍するのが上記のアイテムだ。プレイ前に正しく装着し、ゲーム機感覚でレバーを愛撫しまくれ! 長年培ったフィンガーテクでライバルをヒイヒイ言わしたれ! ボタンを排除してきたiOSのコンセプトに反する行いだが、精密な動作と確かな手応えには代えられない。ちなみに用途はiOSに限らず、たとえば3DS『モンスターハンター3G』のカメラ操作にも大活躍。アイデア次第で使い方は無限大、画期的な用途を編み出したらぜひ教えてくれよな!

※画面下側に表示される十字キー型アイコンにタッチして操作する方式のこと。今回紹介したアイテムはバーチャルコントローラ用だ。ちなみに最近ではゲーム画面をタッチしてドラッグで自機を動かす「相対移動」方式が増えつつある。

未来に語り継ぎたい名作ゲーム特集

ワイルドガンズ

この名作がいまだにスーパーファミコンでしか遊べないなんて。配信展開を望むとともに多くの人に遊んでもらいたい名作ガンシューティング、『ワイルドガンズ』の魅力を紹介します!

Text&Interview=風のイオナ(FLOOR25)



ワイルドガンズ

■スーパーファミコン ■ナツメ
■1994年8月12日 ■9200円
©NATSUME All Rights Reserved.

多彩なアクションが魅力の西部劇ガンシューティング!

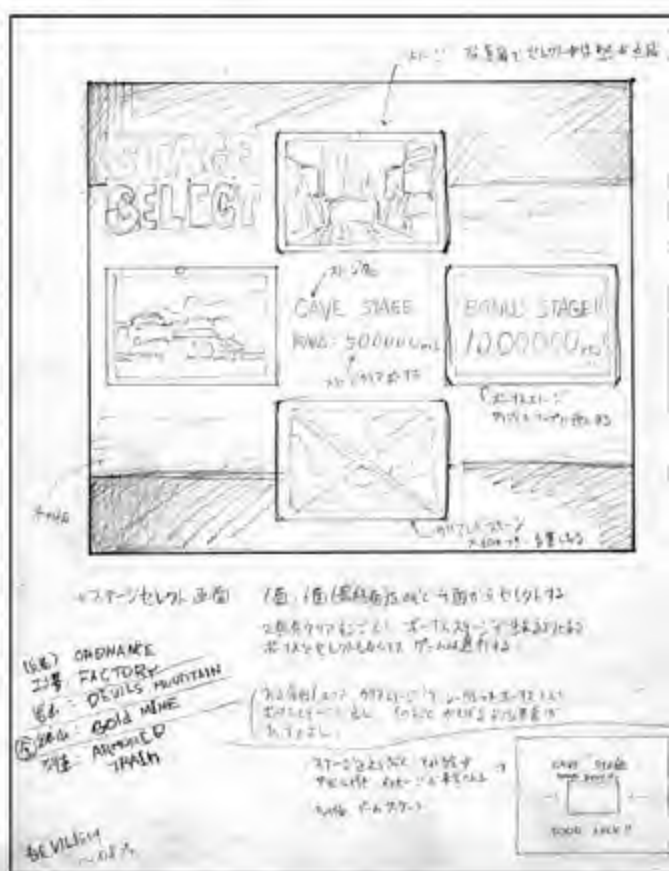
ほぼ固定画面で展開する本作は一見すると地味? いやいや、一度プレイすれば迫力で西部劇の銃弾戦が楽しめるガンシューティングアクション、それが『ワイルドガンズ』だ。

ストーリーは主人公のクリントかアニーを操作し、アニーの家族の仇である宇宙海賊キッドを倒すため、賞金稼ぎのクリントとともに惑星アレクスに殴り込みをかけるというもの。地球とは別の世界が設定がされていることからわかるとおり、西部劇でありながら敵にはメカが多数登場する。

ゲームはガンシューティングだが、十字キーとボタンで操作できる。ステージは全部で6。銃を撃たないときはキャラ移動、射撃中は標準の移動という二律背反になっているのに加えて、敵弾を避けるジャンプやスライディング、敵の動きを封じ込める投げ縄などアクション性も多彩。これらのテクニックを使いこなすことで「ガンシューティングアクション」に込められた意味を理解できるだろう。



プレイヤーキャラはクリントとアニーの二人。西部劇を象徴するかのようなキャラクターデザインが印象的だ。固定ではないので、1P、2Pともに好きなキャラを選べる



※ステージクリア画面
- 1P、2Pともにスコアが表示される
- 1P、2Pともに残り弾数が表示される
- 1P、2Pともに残り時間が表示される
- 1P、2Pともに残りライフが表示される



各ステージのクリアデモはラフスケッチとは違ってカットイン方式になり、製品版では二人のセリフがそれぞれ用意される仕様となった

最初のステージをクリアすると、次は用意された4つのステージを自由に選択できる



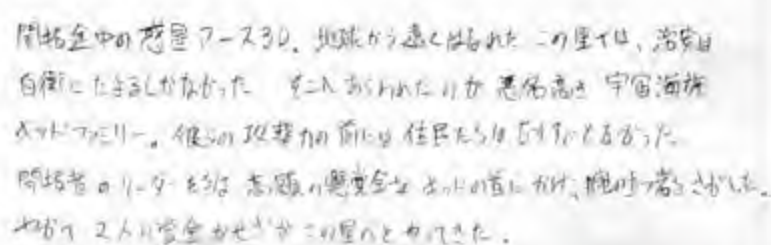
Shunichi Taniguchi

アクション要素の強い
ガンシューティングにしたかった

谷口 企画とグラフィックを谷口、プログラムの宮部、サウンドは岩月

谷口 本作の前にスーパーファミコンで『ザ・ニンジャウオーリアーズ アゲイン』の制作をしていたチームだったので、その流れからスーパー

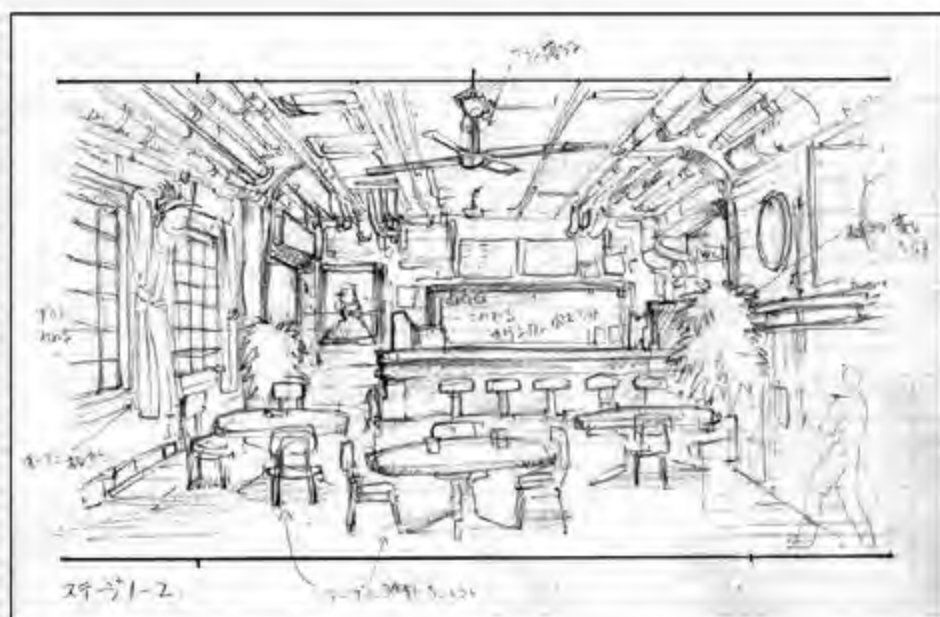
① 世界觀 SF 西部劇 創性的右面不出





ステージ1は西武劇の定番、酒場街のシーン。原画と比べてゲームは横に広がりがある

ステージ1-2は酒場の中。グラスや看板など、背景を破壊し尽くす楽しみもある



ファミコンで作ることになりました。まだまだハード全盛期だと思っていたので、ハード末期だとは全然考えていませんでした。

——コントローラで遊ぶガンシューティングという非常に珍しい作品ですが、苦勞された点や悩んだ点などありましたか？

谷口 リリース前のテストバージョンではガンサイトが上下のみにしか動かさなくて、左右はプレイヤーを移動させて狙う、というものでした。やはりそれだと遊びにくく、最終的にスタンダードな操作法に落ち着きましたね。また、疑似的な奥行き表現のため、敵弾との位置関係がわかりづらかったのでカーソルを目立つようにして「lookout」の吹き出しを導入しました。

——アニーとクリントという二人の主人公をキャラデザするうえでエピソードがあれば教えてください。また、この二人にモデルとなる存在はいますか？

谷口 西部劇では記号的ともいえるカウボーイハットやドレスといった服装をさせましたが、特にモデルとなった人物はいません。二人は当初違う名前だったのですが、北米の支社から現在の名前にするよう指示が

ありました。アニーはタイトなジーンズかドレスか悩みましたが、クリントと服装がかぶることでジーンズは没に。結局、動きが出しやすいという理由でドレスにしました。

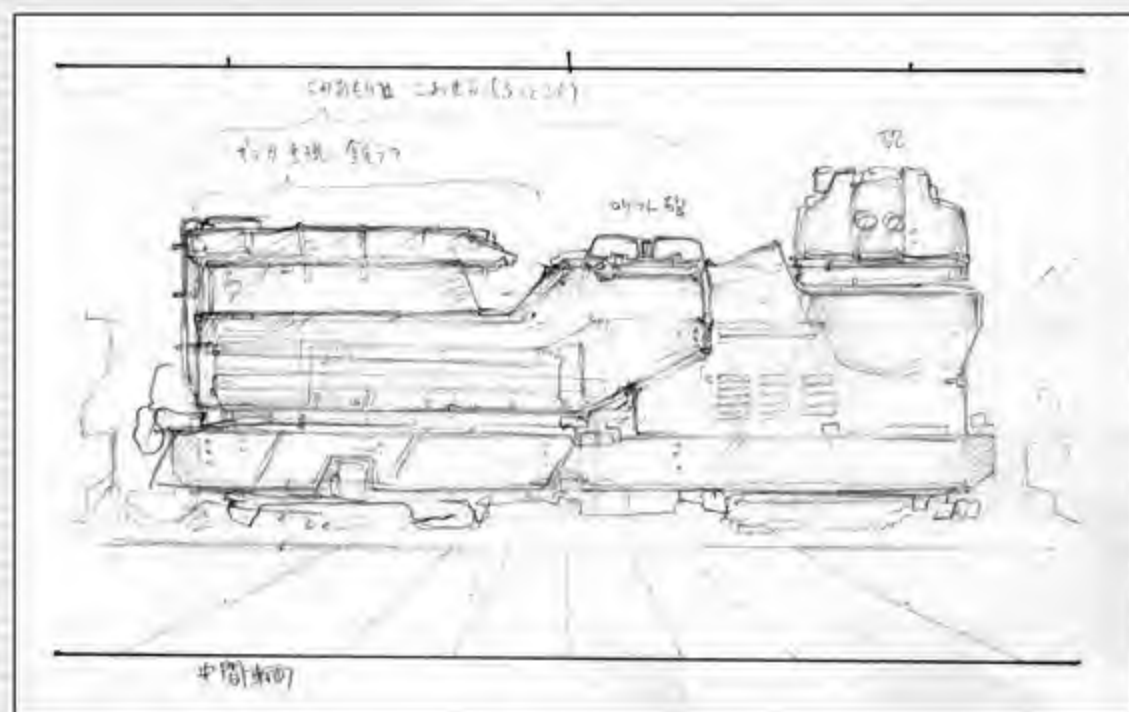
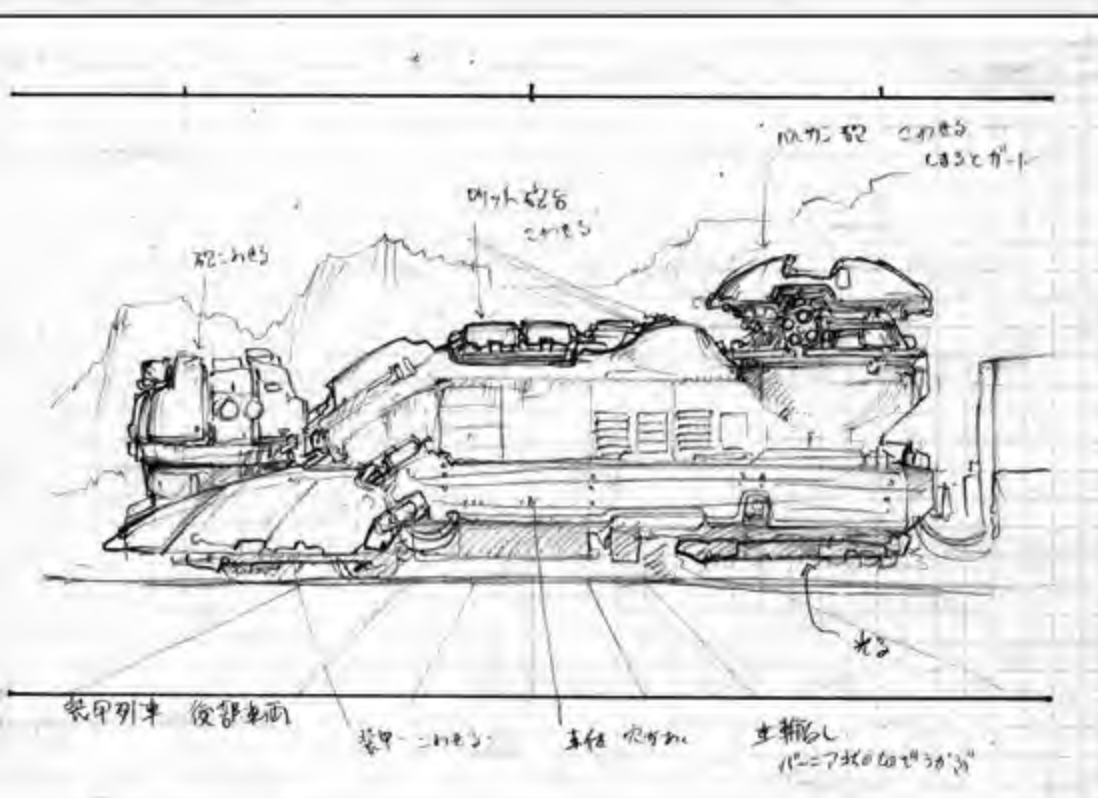
——影響を受けた作品、またはリスペクトした作品はありますか？

谷口 制作中はいろいろなガンシューティングを参考にしましたね。中でもアーケードゲームの「ブラッドブラザーズ」と「ダイナマイトデューク」は大いに参考にしました。意識したわけではないんですが、この二つのゲームの登場キャラクターとそっくりなものが「ワイルドガンズ」のあちこちに散見され、今見ると赤面する思いです（笑）。また「SF西部劇」という世界観はコミック「コブラ」の影響も大きく受けています。——本作で特にこだわった点があれば教えてください。

谷口 背景はできる限りいろいろなものが壊れるようにしました。また、敵は無機質なメカものが多いので、人間の敵は極力間抜けな感じにして雰囲気メリハリがでることを目指しました。

——背景だと思ってた部分まで破壊できるので、ついついあちこち壊したくなるゲームですよ（笑）。ちな

いくわよ! クリント!



「ARMORED TRAIN」ステージの装甲列車。谷口氏のメカデザインセンスが色濃く出ている



みに本作でのコンセプトとして目指したものがありましたか？

谷口 ジャンルとしてはガンシューティングですがアクション要素を強くしたいという気持ちがありました。それでジャンプ、銃殴り、投げ縄というアクションを採用しています。また、ガンシューは「狙う」というシステム上、敵が小さくなりがちなのでできるだけビジュアル的に大きな敵を出すようにしました。また、私自身2人同時プレイのゲームが好きなので二人で遊ぶことで楽しく、また楽に進めるゲームにしたいという希望がありましたね。

——2人プレイのほうが抜群に楽しいうえに楽ですもんね。そのほか、制作中のエピソードなどがあれば教えてください。

谷口 当時予算をボイスに割ける余裕がなく、サウンド担当の岩月の提案でクリントのボイスは私の声になっています。さらにボイス収録を会社のお風呂で行っていました。また、大きな爆発が起きたときに蜃気楼のようなエフェクトを縦方向の揺らぎで表現しているのですが、これはプログラマーの宮部が映画の『ロボコップ3』を観て思いついて付けたそうです。

——クリントの声は谷口さんだったとは……！ 本作はバーチャルコンソールなどで復刻がされていない作品のひとつですが、復刻されてほしいという思いはありますか？

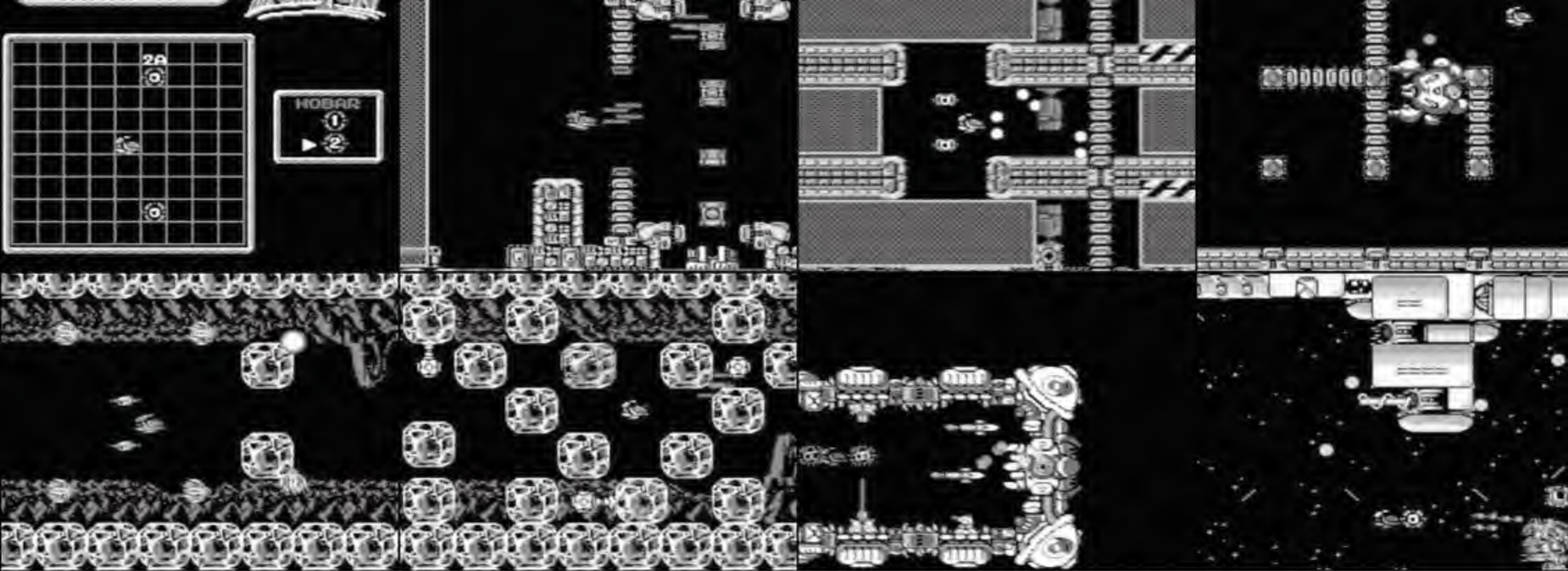
谷口 弊社としてはWii発売当初からバーチャルコンソールで発売する方向で動いていたのですが、残念ながらまだ実現していません。

——早く実現することを祈っています！ 短期間の制作だったことから本作で思い残す点がありますか？

谷口 これは宮部が言っていたことなのですが、長く遊べるように得点システムを工夫したつもりだったはずが、永久パターンが所々に存在してしまつて、ちよつぱり残念だった、とのこと。

——最後に『ワイルドガンズ』を愛してやまないファンに向けて、一言お願いします！

谷口 振り返れば反省点ばかり思いますが、自分たちの思うように作ることができたゲームとしてとても思い出深い作品でもあります。このゲームをプレイしてください。すべての人に、そして今でもこのゲームを覚えているというすべての人に感謝します！



未来に語り継ぎたい名作ゲーム特集

オーバーホライゾン

ギミックが印象的なシューティングは数あれど、ステージがギミックだらけなのは本作くらいのものだろう。とことんまでギミックが入れ込まれた傑作だ。

Text=恋パラ支部長(ファミプロ) 資料協力:本名荒井

しかし、『オーバーホライゾン』はひと味違った。ゲーム性よりもまずギミックから語りたくなる逸品なのだ。それも1つや2つのギミックではなく、全編これギミック!と言える

シューティングに限った話ではないが、ステージに登場するギミック(仕掛け)で、自分が後々まで覚えているのはせいぜい1つか2つだ。ゲーム性に影響を与えるギミックであれば、クリア後も多少は印象に残っている。だが、演出のためのギミックとなると、よほどのインパクトがなければあっさり忘れてしまう。ゲーム性に絡む部分しか記憶に残らない海馬なのだろう。

やりすぎくらいがちょうどいい

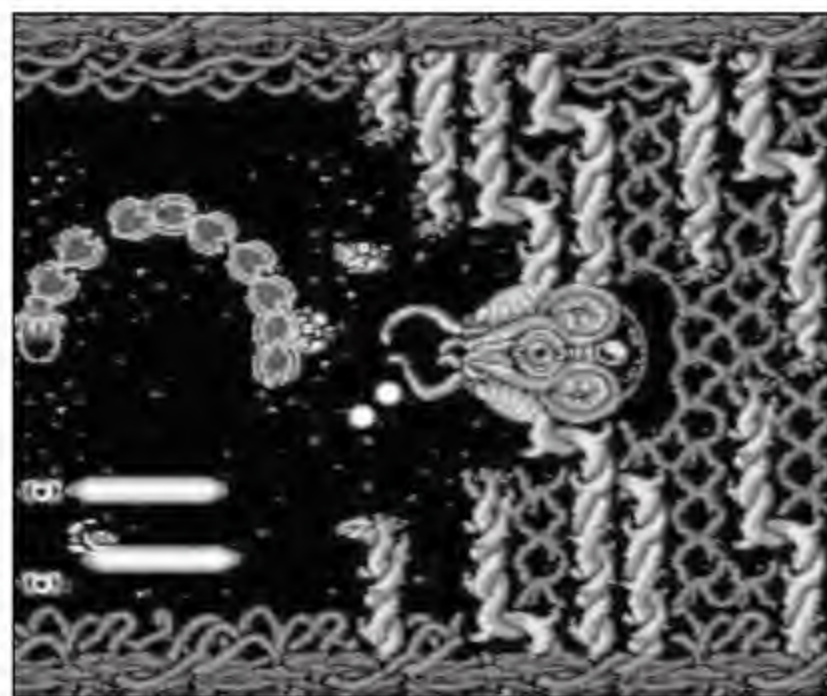


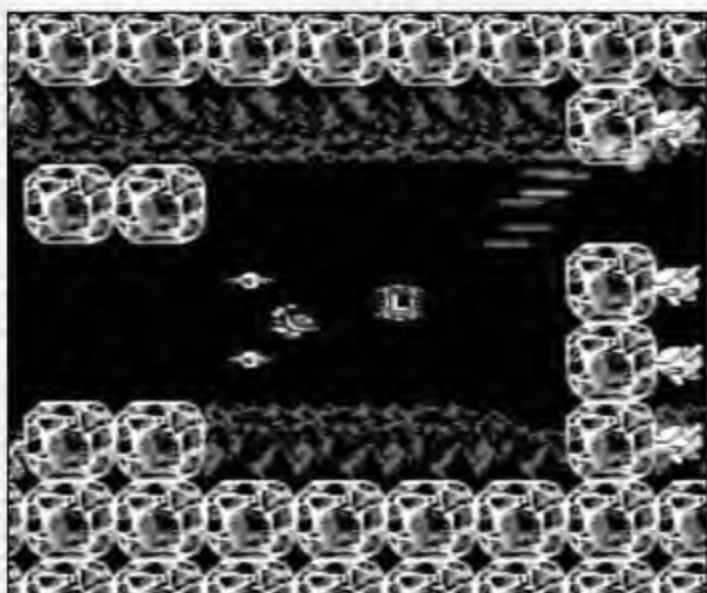
オーバーホライゾン

■ファミリーコンピュータ ■ホット・ビィ
■1991年4月26日 ■6800円
©STARFISH-SD Inc.

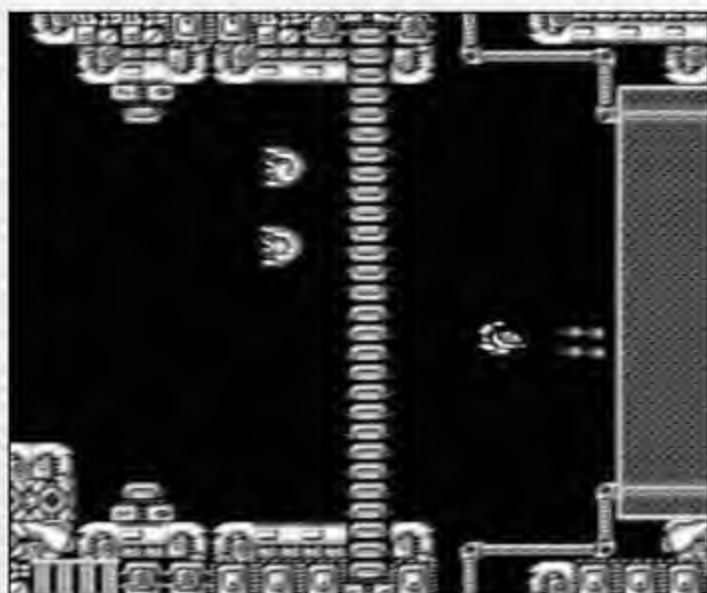
くらいにギミックだらけ。なおかつ、演出のためのギミックにも強烈なものがある。私に記憶を刻み込んだ奇跡的なゲームなのだ。

私の好きなギミックの1つに、シャッターをめぐるシチュエーションがある。いかにも壊れますよと言わんばかりに光る装置。その装置を壊すと、自機の前でシャッターが行く手を阻むように閉じ始める。シャッターは自機の攻撃で壊せないの、シャッターが閉じ終わる前にシャッターの向こう側へ移動する。と、シャッターが閉じきった頃に、自機の後方からふらりと敵機が飛んでくるではないか。そして当然のよう





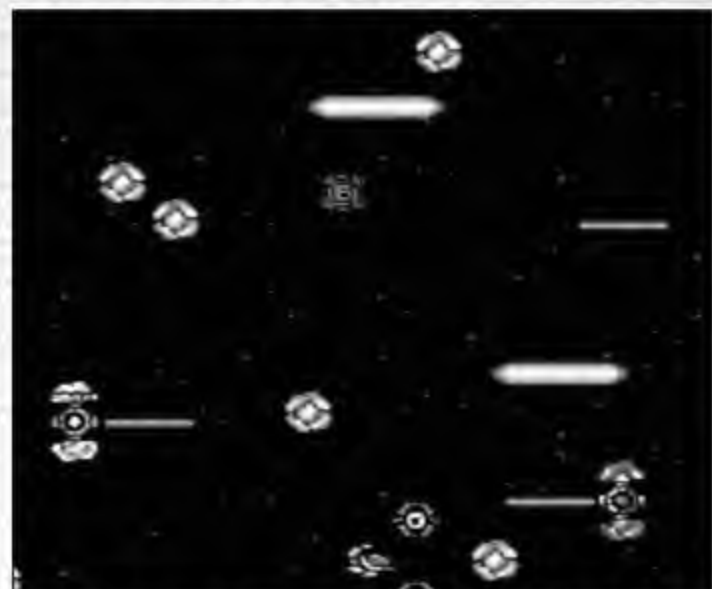
見えにくい位置にしれっと登場し、壊せない氷をガツッと押してくる敵4人衆。楽しすぎるぜ！



敵機のシャッター体当たり。この演出が別のシャッターギミックへの布石になる趣向。カッコヨス

に敵機はシャッターへ突っ込んでいき、シャッターに当たった直後に爆発するのだ。

カッコイイけどやりすぎ！
ゲームの難易度やゲーム性には何



ただの隕石かと思いきや、ガバッと開いて高速ビームを放ってくるヤツも。お前はクリオネか！



ウェポンエディット。ボス戦や終盤ステージで大きな差が出てくる。どんどんエディットすべし

ひとつ影響を与えなさそうな障害物のギミックなのに、ザコ敵をわざわざ爆発させてしまう。初プレイ時、このギミックひとつで本作がお気に入りとなってしまう。しかし、本作がすごいのはそれだけではない。敵機がシャッターに体当たりするギミックの後にも、シャッター関連のギミックが山ほど登場してくるのだ。シャッターが閉じるんだから、もちろんその逆で開くギミック。封印されていた敵が開いたシャッターからどばどば現れるギミックに、どばどば出てくる敵機をシャッターでシャットアウトするギミック。シャッターの開閉でパワーアップアイテムを取らせないギミックに、自機を追

い詰めるシャッターなんてのもある。シャッターひとつからアイデアをふくらませ、実際にすべてを入れ込んでしまったのだ。制作者の心意気がたまらなく嬉しい。
ゲーム性に影響を与えたり、プログラミング的に手間をかけていそうなギミックはいっぱいある。このすごさと楽しさを共有したくてたまらないのだが、誌面の都合でもうひとつだけ。氷のギミックがそれだ。
「当たり判定のある大きめな氷のブロック」があり、その氷のブロックは「壊せたり壊せなかったり」し、「動いたり動かせたり」する。そしてもちろん、氷のブロックは自機も敵機も動かすことができるのだ。敵

機が縦一列に並び、氷のブロックを押してくる攻撃パターンが特に楽しい。ホーミング弾などですぐに倒すことなく、一度はじっくりと見守ってみてほしい。

エディットしてコンティニュー

パッケージにも記されている「エディットモード」では、オプションの位置変更と、ウェポンの設定を行うことができる。「レーザーはホーミング性能に8割を割り振って、2割を攻撃力アップに！」なんて楽しい設定ができるのだが、ゲームオーバーになってコンティニューする際、その都度ウェポンの設定を変更することが可能なのだ。ミスしてゲームオーバーになったからこそ、ステータスや腕前にあった武装や配置に変更したい。自分でエディットした武装はじっくりと使いたいし、ダメなときはすぱっと変えて再挑戦したい。本作のエディット機能は、そういうプレイヤーの欲求に余すところなく応えてくれているのだ。
アイデアとユーザフレンドリーさにあふれた本作が、より多くの人に遊んでもらえるよう、バーチャルコンソールでの配信を切に期待したい。

『オーバーホライゾン』開発者

佐ぶ (佐武義訓) 氏 ロングインタビュー



Yoshinori Satake

有限会社アイデアポケット代表取締役。18歳からゲーム制作に携わる。制作したシューティングは『インセクターX』『オーバーホライゾン』『鋼鉄帝国』。

Interview=恋パラ支部長(ファミプロ)

ファミコン版『インセクターX』は コミカルテイストだから許してもらえた

——佐ぶさんが初めて手がけたシューティングの『インセクターX』について教えてください。

佐ぶ 当時、ホット・ビィがタイトーさんの下請けで『中華大仙』を作って、売上が結構あがったんですね。それで、『昆虫大戦』という企画ができました。タイトーさんには『ドライブス』の昆虫版として企画を持ち込んでいまして、登場する昆虫もリアルだったんですね。ところが、開発の途中から「かわいらしいキャラクターにしよう」という話がタイトーさんから来ました。それで、タイトルも『インセクターX』に変わったんです。ちなみに、メガドライブ版の『インセクターX』はもともと作ろうとしていたリアルな昆虫を出して

いるので、雰囲気は全然違ってきます。僕自身はホット・ビィに入社した当時、アーケード版『インセクターX』のデバッグなどをしていたんですが、ファミコンへの移植をすることになって、企画を担当することになりました。

——ファミコン版のキャラクターは2人いて、明らかに強さが違いますよね。

佐ぶ 難易度設定のイージーとノーマルをキャラクターに置き換えています。これは最初からやりたかったと思う。シューティングゲームで難易度を選ぶ設定がある場合、プレイヤーは難易度の低いモードでプレイして、それでクリアして簡単すぎるといのがほとんどですね。最初からわざわざ難しい設定を選んで、「手応えがあって満足できた」というお客さんはあまりいないんです。それで、『インセクターX』では男の子用と女の子用というキャラクターを用意して、露骨に強さを変えています。女の子用でクリアしても、クリアした気にならないように心理的に持たせているという考えでした。本当は男の子用と女の子用というふうなキャラクター選択画面でも出したかったのですが、さすがに露骨過ぎるだろうということで、英語でさらっと表現しています。

——女の子用のキャラだと最初から3方向にショットが撃てて、オート連射もついてますもんね。逆に男の子用だと1方向にしか撃てなくて連射もついていない。

佐ぶ イージーノーマルっていう設定にしていたらできなくて、男の子用女の子用につけていたからできた調整だと思っています。また、当時にゲ

ームを遊んでいるのは男の子がほとんどで、ゲームを遊ぶ女の子はあまりいない時期でしたから、遊んでくれる幅を広げるという意味もありましたね。ただ、今は女性でもシューティングゲームの上手な方が出てきているので、また

違うやり方をしなければならぬとは思いますが。

——男の子用女の子用キャラの選択でゲーム内容は変わるんですか？

佐ぶ エンディングが変わりますね。細かいところでは、ボスと同士討ちになったとき、男の子用だとクリアにならずに、女の子用だと互いに討ち死にしあってクリアになるんですよ。どのくらいまでボスの体力を減らしておけば同士討ちになるかまでは覚えていないんですけど、なぜそういうふうにしたかという点、シューティングゲームが得意ではない人はボスに追い詰められてよくミスしてしまうんですね。それを助けてあげようと思ったんです。ただ、男の子用女の子用という設定は『インセクターX』がコミカルなテイストだから許してもらえたと思っていて、まじめっぽい硬派なシューティングで提案したらダメだったでしょうね(笑)。



ホンワカグラフィックと意外に手強い敵。こちらも配信希望！

『オーバーホライゾン』は、ギミックを最大限に生かそうとステージを組み立てた

——その次にファミコンで『オーバーホライゾン』を作られているんですね。

佐ぶ 『RPGツクール』みたいなエディット機能のあるRPGを作っていた会社とホット・ビィとで話をしていたとして、そのシューティング版を作りたいと提案されたんですね。それで話が決まりました。『オーバーホライゾン』が動き出したんです。ところが、向こうから企画変更の話が来ました。普通のシューティングになっちゃったんです。途中まで作られていたステージのグラフィックもちょっと弱くて、社内的にもこれは立て直さないといけないんじゃないかという話になりました。絵とか出来上がっている仕様とかもあったんですけど、企画をその会社から引き上げてきて、僕が企画として入ったんです。それで、前後撃ち分けのシステムを入れたりとか、行き詰まっていたショットのパラメータ設定について立て直しました。あとはグラフィックの強化。わかりやすい部分でいうと、1面の植物部分が全部緑1色だったんですね。緑が全く映えてないんですよ。それで、緑が映えるように木を用意したんです。あと、砂のステージも最初は砂しかなかった。あと、砂と岩を用意して見栄えをよくしたり。グラフィックの配置でどうしても足りない場合は、敵やマップの構成を入れ替えて何とかカバーしてしました。

——『オーバーホライゾン』はいろいろなギミックが多くて好きなんです。

佐ぶ たとえばステージ2とかギミックだらけですよ。ただ、僕はそれほどギミック好きというわけじゃないんですよ。でも、あるものとはにかく使おう、効率的に使い回そうと。ギミックを最大限に生かそうと思って、各ステージを組み立てていましたね。

——演出関係のギミックもがんばっていますよね。シャッターがガーッと閉まった後に敵が後ろから飛んできて、その閉まったシャッターに激突して爆発したりとか。

佐ぶ プログラム的にはとても面倒くさいことをしているんですよ。特にファミコンです。こう言っているんですが、正直ホット・ビィはプログラムの技術的にはそんなにすごいことをしていないですね。だけど、『オーバーホライゾン』の時は「せっかくギミックが入っているんだからどんな使おう」と。

——ギミックのアイデアはもともとの企画の方が考えたのでしょうか？

佐ぶ たぶんそうだと思います。ただ、最初の頃はそのギミックが活用されていなかったもので、いろいろと調整しています。元の企画の人が作っていたゲームのテイストは残っていますけれど、最終的にシューティングとしてはうまく着地できなかったんじゃないかと思っています。でも大変だったんですよ。最後のほうはほとんど眠れなくて、その時に5連続徹夜の最長記録を作ったんですよ（笑）。——ゲームでは、やられてからコンティニューを

する前にオプションの配置変更やショットのパラメータ変更ができますね。

佐ぶ ファミコン版『グラディウスII』とかアーケード版やPCエンジン版の『R-TYPE』とか好きなシューティングゲームはあったんですけど、全体的には突き放されている感があつて、実を言うとその当時から僕はシューティングゲームがそんなに好きじゃなかったんですね。突き放されても自然とモチベーションがわき上がってくる人はいらっしやると思うんですけど、僕はモチベーションが持続できなくて。それがシューティングゲームの裾野が広からない理由だと思っていたんですね。ただし、簡単なシューティングゲームというだけでは裾野が広がらない。「インセクターX」で言えば、男の子用女の子用キャラが「ハードルを低くするんだけど簡単にはしない」という狙いでした。話を戻して、『オーバーホライゾン』でショットのパラメータ変更ができるようにしたのは、試行錯誤できる余地が残っていれば、プレイヤーがゲームをやめる理由を減らせるだろうと思ったからなんです。たとえば『ドラゴンクエスト』であれば、戦闘で負けたとしても経験値を稼げたとか、簡単にやれることがありますよね。だからモチベーションは下がりにくい。でも、『グラディウスII』は一度やられると復活パターンを作らないといけないじゃないですか。これはたぶん一般人には無理なんですよ。自分も『グラディウスII』の復活パターンを全部作れていなくて、ほかの人が作った復活パターンを参考にしてただけなんです。攻略情報のないシューティングゲ

ステージ構成

STAGE1「宇宙植物」①

- まずは小手調べ。奇怪な植物の間をくぐり抜けてノーミス・フルパワーアップでクリアを目指したい。

STAGE2「シャッター」②

- シャッターは各々に対応したスイッチを破壊すれば開閉するぞ！ シャッターを開閉するタイミングを考えないと状況が不利になったり閉じ込められたりするのでは慎重に行こう。

STAGE3「氷結世界」③

- 大きな氷塊はライトを当てると動き出す。動く氷を敵にぶつけて倒した時の喜びと自機が氷につぶされた時の悲しみ……

STAGE4「磁力岩石群」④

- 画面中を漂う岩石は、所々に居るマグネットハッチによって一定間隔で引き寄せられている。さらに岩山や岩石に化けている敵などが出現してハマルこと間違いなし？

STAGE5「水力発電所」⑤

- なんと宇宙に水力発電所が!? 水の中では自機の動きがにぶり、水に流れのある所では自機が流されてしまうという発条件の中、泡の形をした強敵バブルゲーター、そして最後の中BOSSピットフィッシュが行く手をばね!!

STAGE6「超巨大戦艦サブリナ&カサンドラ」⑥

- ゲーム史上最大の戦艦、そして戦艦内部に潜む最終BOSSカサンドラがプレイヤーを待っている。ワーアによって戦い場が次々と切り替わっていくぞ。

HOT・P

『オーバーホライゾン』開発資料

ームだと、初心者には無理だろうと。そこでどうしたら「自分には無理なんだ」と思わせないようにするか。そのためのパラメータ変更です。この面ではレーザーに割り振ろうとかホーミングに全部振ろうとか、お客さんにあきらめるのを先延ばしさせれば、そのうち慣れて弾も避けられるようになるかもしれないじゃないですか（笑）。

後ろに弾が撃てるんだから、

後ろからも敵が出てくるんだらう

——自機の前後撃ち分けも面白いんですよ。

佐ぶ シューティングゲームでイヤなのが、前方向にスクロールしている時、急に後ろから敵が出てきてやられるところ。それは初心者にとってありがちな状況なんです。出てくるのが当たり前になれば、敵が出てきても避けられる位置を確保するようになると思うんですけど、それになじむ前に「なんだ、前からの敵だけじゃないんかよ」とイヤになってしまってお客さんもうと思うんですね。だったら、最初から弾を後ろに撃てるようにすれば、「後ろに弾が撃てるんだから、後ろからも敵が出てくるんだらう」と思ってくれるだろうと

（笑）。前後撃ち分けを採用したのはそれが一番の理由です。それ以外にも、前後撃ち分けがないゲームの場合、敵の前方に自機が回り込んでしまうとやることなくってしましますよね。敵の後ろ側に自機が戻ってくるまで敵と対峙できなくなってしまう。それも初心者が慌てるところで、自分がこのゲームに対応できていないと思ってしまいう部分なんですね。前後撃ち分けがあればそれも解消できますし。

——エンディングに「I'm be back」という「ターミネーター」みたいなメッセージが出てきますが、発案は佐ぶさんですか？

佐ぶ そうです。「ターミネーター」の映画より早くやっているんですけど、「ターミネーター」のほうが有名になっちゃって（笑）。僕は英語が本当に苦手で、中学2年生の時にローマ字が読めなかったもので、「いくら何でもローマ字が読めないのはおかしいだろう」と、国語の先生に放課後教えてもらいました（笑）。英語テストも100点満点で10かそこらが平均点でしたし、「俺は必ず戻ってくる」ってのを英語の得意な人に聞いて入れます。当時、続編を作りたいねって話もあったので、最終的に続編をに合わせたというのと、エンディング前に出てくるキャラクターにはそういうセリフを言わせて、ドキッとさせる演出にしたいな、と。後から見た人は「ターミネーター」を見て入れているんだらうな、と思うんでしょうけど、そもそも英語もわかっていない人間が入れているんですけどね（笑）。

——配信や続編で戻ってくるのを願っています！



Hobby

1/100 SCALE PLASTIC KIT R-9A(アロー・ヘッド)

■プラスチックキット ■ピーエムオフィスエー ■2012年8月発売予定
■5775円(税込) ©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

『R-TYPE』シリーズで多くの派生が存在するRシリーズ。その最もスタンダードな機体が本機R-9A、通称「アローヘッド」。同じR-9Aでも登場作品によってディテールは異なるが、今回のモデルは『R-TYPE FINAL』をベースにしている。特徴的なラウンドキャノピーはクリアパーツが使用されており、外すことによりコックピットやパイロットまできっちりと作り込まれているのがわかる。フォースと展示台も付属し、8月に発売される予定だ。

Text=糸井賢一(フリーライター)

『R-TYPE』といえば自機が装着する「フォース」が目立つが、後ろ姿からはバーニア周辺の再現にも力が入っているのがわかる

登場作品

R-TYPE FINAL

PS2

■プレイステーション2
■アイレムソフトウェアエンジニアリング



コックピットが単座型であるところからも、本機は後期型のR-9Aだと思われる。全体にパテを盛ってバйд化するのは……ちょっともったいないか(笑)

1/35 SCALE PLASTIC KIT ASS-117A ヴァルケン(ジェイク機)

■プラスチックキット ■ピーエムオフィスエー ■2012年6月発売予定
■7245円(税込) ©NCS/extreme

前号にて紹介したレイノスに続き、6月に「ヴァルケン(ジェイク機)」がリリースされる。レイノスと同スケールなので、両機を並べて遊ぶことも可能。手首を打ち出す「ハードナックル」ギミックも搭載されており、ファンならばニヤリとしてしまう出来だ。

Text=糸井賢一(フリーライター)

登場作品

重装機兵ヴァルケン

■スーパーファミコン ■メサイヤ
Wi/バーチャルコンソール配信中・800Wiポイント



リニアカバーシールドと80mmバルカンポッドが付属。ブースターなども稼働し、ミリタリーものの命である細部の作り込みにも抜かりはない





脚部のランディングギアは可動して展開が可能。全身にわたるマーキングはデカールで再現される



昨年末に発売された「ジェフティ」以降、ファンの間で「発売はまだか?」とささやかれていたLEV「ビックパイパー」が、6月に満を持して登場する。「ビックパイパー」最大の特徴である高速移動形態への変形はマニピュレーターの差し替えにより対応。名前の由来となった伝説の機体のシルエットが、みんなの卓上を飛ぶ日も近い!?

Text=糸井賢一(フリーライター)



登場作品

ANUBIS ZONE OF THE ENDERS

PS2 ■プレイステーション2
■KONAMI

ZONE OF THE ENDERS HD EDITION

PS3 (360) ■プレイステーション3、Xbox 360
■KONAMI ■2012年予定

マニピュレーターは、指のある通常状態と、収納された状態の2種類が付属。となると指のある高速移動形態もやっちゃうよね!



バイザーはクリアパーツで成型。もちろんバイザー下の造形にも抜かりはない

NON SCALE PLASTIC KIT
Hobby ビックパイパー
■プラスチックキット ■書屋 ■2012年6月予定 ■5670円(税込) ©Konami Digital Entertainment



ランドマスター



アーウィン



ブルーマリン

Hobby 任天堂メカニックキット コレクション

■カプセルトイ ■タカラトミーアーツ ■2012年5月下旬
■1カプセル300円(税込) ©1997-2011 Nintendo ©2011 Nintendo

ニンテンドー 3DS で好評を博した任天堂の『スターフォックス64 3D』と『スティールダイバー』の2作品から、各3つの機体がモデル化され、全5種類のカプセルトイとして登場。各モデルは簡潔な組み立て式で、完成すると全長50～80ミリとなる。ゲームに登場した名機を飾ろう。

Text=糸井賢一(フリーライター)

登 場 作 品

スターフォックス64 3D

3DS ■ニンテンドー 3DS ■任天堂
©1997-2011 Nintendo



スティールダイバー

3DS ■ニンテンドー 3DS ■任天堂
©2011 Nintendo



サーペント



マナティ & ブルーシャーク



ワンコインから遊べるレトロシューティング
iOSでLlamasoftがリリースラッシュ!

iOSで出会う Llamasoftの動物宇宙

1982年の設立から30年、伝説のシューティング
『Tempest2000』(Atari Jaguar)、
『Space Giraffe』(Xbox LIVE ARCADE)
を経て、今iOSにLlamasoftが舞い降りる。



■ iPhone 3GS以降 /
■ iPod touch (第3世代) 以降 / iPad
■ Llamasoft

Text & Interview = ふわふわ(ふわふわひつじ神社)



Llamasoft



Gridrunner

Llamasoftの原点、1982年の作品がiOSでよみがえる! 横画面では二機種のレトロモード、縦画面ではアーケードアレンジ。一つで三つおいしい固定画面シューティング。移動するレーザー砲台を避け、画面上から連なって飛来する敵を倒せ! パワーアップで火力は万全。弾幕になって敵を蹴散らせ! 果てしなく激しさを増していくグリッドを制覇せよ!

全方位シューティングの名作『Robotron』。そのLlamasoftアレンジとして1991年に発売された『Llamatron』がミノタウロスを主人公にしてiOSに登場。AIヘルパーモード、移動操作だけの簡単モードも搭載。16トンの重り、トイレなどユーモラスな敵を倒し、偶蹄目を集め、100面の動物の楽園を目指せ!



LlamasoftはMinotaurProjectと題し、精力的にレトロスタイルとモダンなゲームプレイをミックスしたゲームリリースを行っている。現在リリース済みの6作品から、シューティングの4作を紹介しよう。いずれもユニバーサルアプリでiPod touch、iPhone、iPadに対応。しかもiPad向けアーケードコントローラiCadeにも対応! これからもMinotaurProjectから目が離せない!

Caverns of Minos



マザーシープのために洞窟降下で宝探し。捕らわれのミノタウロスも着陸救出だ! 『Caverns of Mars』と『Lunarlander』をマッシュアップした縦スクロール探検着陸シューティング。レーザーをくぐり抜け、傾き操作で敵弾一掃。4つの個性的な自機を操り、豪快、時に繊細な操縦操作で宝を持ち帰り!



Minotaur Rescue

アステロイド、スペースウォーマッシュアップの固定画面シューティング。太陽の重力に引かれながら、小惑星を壊し、ミノタウロスを救出だ! トラックボールのようなスワイプ操作で、1画面同時協力プレイも可能。おまけに対戦モードも収録したサービス満点のMinotaur Projectのデビュー作品!

©2012 Llamasoft Ltd ©2012 Llamasoft Ltd ©2011 Llamasoft Ltd. ©2011 Llamasoft Ltd.



iOSからタッチで始まる 新しいレトロシューティングの世界

Llamasoft Jeff Minter氏 インタビュー

LlamasoftのJeff Minter(ジェフ・ミンター)がiOSでの開発の切っ掛け、Minotaur Projectの目指すゴール、タッチ向けの操作デザインについて、(偶蹄目少なめに)熱く語る。

次回予告●Minotaur Projectの配信はまだ続く！

次号には最新作『Five A Day』シューティングを掲載します！お楽しみに！

——Minotaur Projectの開発の切っ掛けを教えてください。

Jeff Minotaur Projectは2010年11月のイギリスでのレトロゲームイベントR3play向けに作ったデモゲームから始まっています。よい反響があったため、そうしたアイデアからプロジェクトを始めるのも楽しいのではと思いました。

——Minotaur Projectのゴールはどのようなものですか？

Jeff 誰でも昔に遊んだゲームに対して、懐かしい思い出を持っています。しかし、今、実際に再び遊んでみると記憶していたほどは面白くないことがあります。システム性能の限界が目につきます。今のゲーマーにとっては難易度が高すぎます。Minotaur Projectのゴールは、懐かしいレトロゲームのスタイルを踏襲しつつ、今のゲーマーが遊んでも楽しいゲームを作ることです。レトロなスタイルと感触は保ちつつ、当時のハードウェアの限界をすべて取り除きます。今のユーザーの目から見て、難しすぎる部分、性能不足に見える部分を取り除きます。Arcade Lifeのレビュワーはこのねらいを理解してくれています。「…GridrunnerのiOS版は80年代のアーケードを、実物そのままではなく、自分たちが覚えていた美しい思い出のように再現するものだ」と。

——iOSで開発していて楽しい点は？

Jeff プロジェクトが短いので、一年に多くのゲームを完成できることを楽しんでます。私自身が飽きる前にゲームが完成し、プレイヤーも常に新しいゲームが出てくるのでハッピーです。

——iOSでシューティングは遊びますか？

Jeff 最近は開発に集中していて、ほかのゲームを遊ぶ時間がほとんどありません。iOSの良作シューティングゲームは稀です。良いタッチ操作方法を探すことに開発者は苦労しているようです。『Space Invaders Infinity Gene』や『Galaga 30th Collection』も遊びました。時には『Geometry Wars』も遊びます。iOSで普段遊ぶゲームは毎夜パブで遊んでいる『Words With Friends』やピンボールくらいかもしれません。基本的には、リリースまで自分の新作を遊び続け、リリース後は次回作に移っています。私にはもっと休暇が必要かも

しれませんね。

——タッチ操作のデザインはどのように独特ですか？

Jeff タッチ操作では操作位置に対する物理的なフィードバックがないため、位置に依存しない操作体系が重要です。プレイヤーは自分の指が十字ボタンなどに触れているのか感じるできません。プレイヤーの手は遊んでいると必ず移動してしまうので、固定した位置に正確にタッチすることを要求する操作体系はよくありません。操作はプレイヤーがタッチした場所を起点とすべきです。タッチ入力範囲の指定も画面の左側や右側といった大まかなものにすべきです。画面に固定の「仮想スティック」を表示し、常にその領域へのタッチを要求するゲームを私は買いません。プレイ領域に描画すること自体、不必要です。プレイヤーが自然にタッチするところを操作の起点とすれば、こうした目印は必要ないのです。このことは特にシューティングで重要です。プレイ領域を隠すことをできる限り避けたいからです。また、状況に合わせ、指を画面の別の位置に移動させても入力ができるようにすることも必要になるでしょう。

——操作といえば、iCadeはいかがですか？

Jeff iCadeはiPadをスティックとボタンを持ったミニアーケード筐体にする楽しいアクセサリです。実際、良い作りで、アーケードスタイルのゲーム、特にシューティングでは非常に効果的です。開発者にとってiCadeのサポート追加は一時間もかからないほど非常に簡単です。自分はiCadeを楽しんでいて、ラマソフトのゲームがiCadeで良く動くようにしています。

——Minotaur Projectの今後の展望について教えてください。

Jeff 短期的には、ひとつの計画しかありません。できる限り早く、素晴らしいiOSゲームを作り続けることです。そして、まずPCとOSXへ、やがてはAndroidにも移植を考えています。長期間のプロジェクトをできる余裕ができれば、それも良いことですが、いつ可能になるかわかりません。

——最後に、読者にメッセージをお願いします。

Jeff 良いシューティングゲームを買うことによって、このジャンルを支えてくださることを願っています。特に良い操作性のゲームへの支援を願ってます。

Ivan Zorzin.ミニインタビュー

——2003年からラマソフトに参加。ラマソフトの片割れGlasgoatことIvan Zorzinにもお話を聞く。Minotaur Projectでの役割は？

taur Projectでの役割は？

Ivan Jeffのためのツール作成、最適化、デバッグを担当。料理や家事も担当。Minotaur Projectの土台となる新世代のNeon Engineの開発をしています。

——旧世代Neon EngineはXbox 360ビジュアルライ

ザ、『Space Giraffe』『Gridrunner Revolution』で使われていたビジュアルライザエンジンでした。新世代のNeon Engineの特徴は？

Ivan マルチプラットフォームでPC、iOS両方をサポートし、OSX版にも移植作業中。PC版はベータテスト中です。

海外のソフトハウスが作るシューティングは、
さまざまな意味で興味深い作品ばかり。
自宅でエッジなシューティングを手に入れる、
そんな夢を叶えるダウンロード販売「Steam」に注目だ。

Steam <http://store.steampowered.com/>

Steamで遊ぶ 海外シューティング

Text= 箭本進一(フリーライター)



盛り上がりを見せる 海外シューティング

海外シューティングも熱い盛り上がりを見せ始めています。主な理由はダウンロード販売の勃興。ダウンロード販売は在庫管理や製造といった手間が必要ないため、中小規模のプロジェクトが立ち上げやすくなっています。そんな中で増えつつあるのが海外シューティング。家にいながらにして海外産ゲームを購入できる、PC用ダウンロード販売「Steam」における海外シューティングを見ていきましょう。

海外シューティング、 「3つの見どころ」とは？

小中規模のソフトハウスが作成する海外シューティングの魅力、まずは「日本と異なった感性の人々が作っている」こと。クリエイターの国籍は、アメリカ、フィンランド、ドイツ、イギリスなどさまざま。クリエイターの感性をはぐくむのが原体験ですが、ベースになるゲーム、音楽、映画など、日本とは全く違います。もちろん、感性の違いにより、日本人としてはなじみにくい要素が生まれることもあります。そこも

含めてゲームの味わい。日本作品から影響を受けたとおぼしき海外シューティングも少なくなく、「日本的感性から生み出された要素を、海外クリエイターがどう料理したのか」というテーマはビデオゲームを考えるうえで興味深い題材となります。

次に「映像面が多彩である」こと。現在の海外ゲームは、写真と見まごうばかりのCGが主流となっていますが、実現には大量のマンパワーが必要。中小規模のソフトハウスでは大手のような人海戦術は不可能ですから、ダウンロードタイトルでは絵的な工夫が凝らされます。ドット絵風の絵作りや、懐かしのベクタース



中小規模のソフトハウスにとって、今や重要な販売ルートなのが「Steam」。無数の最新作がひしめく激戦区だ

クレジットカードがなくても安心決済

クレジットカードは便利ですが情報流出などの懸念がないわけではない。そんなときに便利なのが「JNBカードレスVisaデビット」。これは使い捨てのクレジットカード番号で、ジャパンネット銀行が取り扱っている。ジャパンネット銀行で口座を作れば、24時間いつでも使い捨て番号を受取可能。上限額を自由に決められるため、もしも情報流出した場合も、被害を最小限度に抑えられる。念のための自衛は怠らないに越したことはない。



「Visaデビット」は銀行口座の開設が必要だが、手続きが終わればいつでも使用可能。不意のセールも安心だ

キャン風のグラフィックなど、「いかにリッチで印象的な見た目を生み出しているか」に注目してみると新たな発見が見えてきます。

最後は「面白さが直感的であること」。空き時間や休み時間など、短い時間で遊ばれることが多いのがダウンロードタイトルの特徴（モバイル系とのマルチ展開作品ではこの傾向がより強くなります）。そんなプレイ環境では、ゲームの楽しさが即座に理解できなければなりません。「直感的にわかるアイデアを練り上げ、すぐに楽しめる形で作品に投入する」、これはビデオゲーム永遠の命題。海外クリエイターがこの難題にいかにか挑んでいるかも見どころなのです。

用意するもの

用意するものは次のとおりです。

1. パソコン

WindowsとMacのどちらでも構いませんし、デスクトップPCとノートPCのどちらでも大丈夫です。ただし、WindowsとMacのいずれかにしか対応していない作品がありますし、高度な3D処理を必要とするものはノートPCだと処理が遅くなるケースも存在します。基本的に

はWindowsのデスクトップなら快適でしょう。あらかじめ、お目当ての作品の最低動作環境（Minimum）と推奨動作環境（Recommended）のチェックをお忘れなく。

2. メールアドレス

プロバイダのアドレスでも、フリーのアドレスでも構いません。購入時の明細などが届きます。メールの整理や個人情報に気を使われる場合は、「Steam」用に無料のメールアドレスを取得すると良いでしょう。「Hotmail」や「Yahoo!メール」などが手軽で使いやすいです。

3. クレジットカード、もしくはデビットカード

ソフトの代金を支払うために必要になります。「Steam」は2012年3月現在、ウェブマネーやビットキヤッシュなど日本の電子マネーには対応していないので注意が必要です。ここでも問題になるのが個人情報の管理ですが、「Visaデビット」を使えば比較的安全な運用が可能です。

インストールと登録

「Steam」の公式サイト(<http://store.steampowered.com/>)にアクセス、右上の小さな「Language」ボ

タンから「日本語」を選択し、表示を日本語にした後、右上の緑色のボタン「Steamをインストール」を押し、次の画面の「今すぐSteamをインストール」のボタンを押せば、「SteamInstall」というファイルがダウンロードできます。これを実行し、指示どおりに作業を進めればアカウント登録画面になるので、「新しいアカウントを作成する」をクリック。「アカウント名」「パスワード」は自由に決め、「連絡用メールアドレス」に先に用意したメールアドレスを入力し、「秘密の質問」と答えを入力すれば登録は完了です。



OSによってはダウンロードしたファイルの実行時に警告が出る場合があるが、「実行」を選択して問題ない

セールを狙え!

「Steam」では、たいていながしかのセールが行われている。うまく使えば半額どころか75%引き(!)でゲームを買えてしまう。狙い目は長期休暇などの前後で、特に日替わりセール（毎日異なったタイトルが大幅値引きされる）は圧巻。積みゲーどころか積みダウンロード状態になる人も少なくない。こうしたセールでお気に入りのソフトハウスができれば、次回作を定価で買ったり、ダウンロードコンテンツも買うなどして応援していくとよいだろう。



強烈な割引は物理メディアのないダウンロード販売ならではの、大手ソフトハウスの新作も安くなることが

海外にも燃える弾幕魂! Jamestown



■ Windows、Mac
■ 2011年6月9日
■ 9.99米ドル
©2011 Final Form Games, LLC



多人数プレイに焦点を当てた弾幕ものというアイデアは、日本の作品にはあまり見られなかったものであり興味深い

アメリカからの弾幕

本作はいわゆる「弾幕もの」で、無数の弾をかくぐって敵を打ち落としていきます。

「弾幕もの」といえば日本が発祥ですが、本作を作ったFinal Form Gamesは、アメリカの会社なのが面白いところでは。

三人のメンバーはいずれも日本のゲーム好き。「スペースインベーダー」や「ギャラガ」で育ち、「スーパーマリオ64」や「マリオカート」を愛する彼らは、「ソウルキャリバー」

と「スタークラフト」を切っかけにして出会い、2009年に自らの城であるFinal Form Gamesを設立します。

本作のビジュアルは懐かしのドット絵風であり、敵の攻撃は日本風の弾幕ですが、これは偶然ではありません。日本で生まれた弾幕シューティングの種子が海外へ飛び、そこで芽吹いたのが本作である、と言っても過言ではないでしょう。

4人の戦士よ、 ともに戦え!

「Jamestown」の大きな特徴はチームプレイにあります。本作は最大4人での協力プレイが可能。参加人数が多ければ、火力が倍増するのももちろん、生き残りの確率もアップします。それというのも、「全員が同時に撃破されない限りゲームオーバーにはならない」からです。

もう少し詳しく説明しましょう。1人プレイの場合は通常の残機制で、残機が0になるとゲームオーバーとなります。

しかし協力プレイの場合、たとえミスしてしまったとしても、誰か仲間が生き残ってさえいれば、コンテニューなしに復活することができ

ユニークな自機たち

本作の自機は個性豊かで、中でも自機が撃った弾を任意に爆発させる「Bomber」はユニークだ。直接弾を当てても威力は低いですが、爆発に巻き込めば大ダメージ。弾を敵に「当てないように」まきつつ、爆発に巻き込む（地雷を仕掛ける感覚に近い）という風変わりな立ち回りが求められる。なお、ダウンロードコンテンツを追加購入することで新機種が追加される。自機の幻影を設置しつつ剣で攻撃する「Ghost」など、尖った性能のものが含まれている。



通常、シューティングは弾を当てるために動くが、「Bomber」は弾を当てないこともポイント



るのです。

ただし、復活には数秒の時間が必要。復活の前に、生き残った仲間が撃墜されてしまえばアウトとなります。

仲間を応援しながら、じりじりするような思いで復活のカウントダウンを待つ。多人数プレイ専用の「R」アイテムを取れば即座に復活できるため、画面の前でアイテムの出現を祈る。インカムにとられない、パソコン用シューティングならではのユニークなルールと言えるでしょう。

弾消しを取るか、倍率を取るか？ 「VAUNT」の二律背反

チームプレイと一人プレイをともに面白くするのが「VAUNT」。「弾消しと倍率アップのどちらを取るか」というリスク&リターンが楽しいシステムで、「弾を消すシールドが発生した後、得点倍率と攻撃力アップ状態が続く」ユニークな働きをします。敵を倒してアイテムを集め、ゲージを貯めれば準備完了。

任意での発動後は、「①シールドが展開して敵弾を消す。得点倍率が2倍、攻撃力が1.5倍にそれぞれアップ」→「②その後シールドは消えるが、得点倍率と攻撃力アップは維

持される。アイテムを取れば、この状態は延長可能。任意でも強制中断可能」……と2つの段階を踏むのが特徴です。

つまり、「頻繁に弾消しを使いたければVAUNTのこまめな強制中断が必要で、得点倍率&攻撃力アップの恩恵は薄い」「得点倍率&攻撃力アップを狙うなら、VAUNTを続けねばならず、とっさの弾消しが不可能になる」わけです。

「VAUNTは「大言壮語」の意味ですが、リスクを負って大言壮語したとおりの戦果を挙げるか、ただのハッタリに終わるか、あなたの腕前



VAUNTがあれば激しい攻撃も平気。低難度であれば弾幕もそう厳しくないで、弾幕が苦手な人も楽しめる

次第なのです。

同時に、チームプレイにおいても「VAUNTはユニークな働きをします。猛烈な弾幕が張られた場合、仲間の前に出てVAUNTを発動、シールドで敵弾を消し去ることで、仲間を守るのです。

感性の違いを見る

本作はリスクとリターンをベースに、多人数プレイに関して深く考えられた作品です。同じ弾幕ものでも、日本だとひとりで記録を追求することが常識となっているため、ある意味コロンプスのタマゴ的な発想といえるでしょう。

Final Form Games社のブログには三人が顔を突き合わせて開発を進めている写真がありますが、こうした環境も大きな影響を与えたのかもしれない。

スチームパンクでレトロフューチャーなビジュアルも見どころ。本作は17世紀の植民地がモチーフとなっており、ボスも火星人や怪マシンなどどこか牧歌的です。

こうした発想と感性の違いを見ていくと、これが海外シューティングの醍醐味なのではないでしょうか。



『Jamestown』 クリエイターインタビュー

Final Form Games
Mike Ambrogio 氏

Interview= 箭本進一(フリーライター)

弾幕初心者とゲーマーが ともに遊べるバランスを

——作品のコンセプトを教えてください。

Ambrogio シューティングを作ることが決定した時、「つかみ」になるものを追求しようとも決めました。「センスある美しいスチームパンク」「歴史的な場所と人を扱うこと」「現実の冷たい虚空とは異なった宇宙」という我々好みのアイデアは互いに衝突しましたが、アメリカの実在の植民地であるJamestown(※1)の物語を火星で語るという仮想歴史を作り出したんです。

——作品の開発期間とかかわった人数を教えてください。

Ambrogio 開発には2年ほどかかっています。中核メンバーは3人で、プログラマー2人とアーティスト1人。たくさんの方の友人や外注の助けを得ましたし、彼らの助けなくしてゲームは存在しませんでしたね。

——開発中に最も苦労した点を教えてください。

Ambrogio 開発のうえではたくさんの課題があって、どれが一番だったとひとつに絞るのは難しいですが、最初の課題は、本物の弾幕ものの感覚をつかむことでした。それぞれのジャンルには1000もの繊細な暗黙の了解があります。こうしたルールに従わないものを作ったとしたら、そのジャンルが好きな人には奇妙なものに見えるでしょう。

二つ目の課題は、さまざまな腕前のプレイヤーのためにマルチプレイモードを作ることでした。我々が作りたかったのは経験豊かなプレイヤーと弾幕初心者が一緒に遊べるゲームで、一緒に遊ぶことに意味があり、ほかのプレイヤーをサポートできるというのは、我々が取り組んだ最大の難問のひとつでした。

私が考える最大の難問はゲームのバランス取りでした。弾幕ものを遊ぶ新しいプレイヤーの助けになる、これが『Jamestown』の大きな望みでした。初心者と熟練プレイヤーが、ひとりでもグループでも楽しめる難度システムを作るのは、本作の開発を通して取り組んだことでした。

——『Jamestown』は日本製弾幕シューティングの影響が見られます。海外から見て、弾幕シューティングのどんな部分が魅力的でしたか？

Ambrogio 多くのスクロールするシューティング、特に弾幕ものには、我々が愛するたくさんの要素があります。我々

の全員が『ギャラガ』『スペースインベーダー』(※2)『グラディウス』(※3)などを遊んで成長してきましたし、そこには確かにシューティングゲームを遊ぶことへの生涯の愛がありました。

懐古拔きにしても我々は弾幕ものの強烈かつ本能的なプレイに興味を持っていました。弾幕をくぐり抜けるために、ありったけの集中力を要求される瞬間がそこにはある。特にケイブ弾幕の華々しい見た目も好きでしたし、とりわけ『怒首領蜂』『ケツイ』『プロギアの嵐』(※4)にはインスパイアされましたね。加えて、複雑なスコアシステムのコンセプトも好きです。死なないことを求める初心者と、スコアのために遊ぶ熟練者では、全く違ったゲームを遊ぶことができる。

音楽ゲームからのインスピレーション

——VAUNTはかなりユニークなシステムです。通常のボムスタイルでない理由はなぜですか？

Ambrogio VAUNTシステムは、我々が最も楽しいと思う遊び方をプレイヤーに知ってもらうためのスコアシステムを作ろう、という試みでした。これはタクミコーポレーションのゲーム、特に『マーズマトリックス』からインスパイアされているのは驚くべきことではありません。

プレイヤーが複数ならリソースを共有して共同作業を行うが、ひとりの場合はすべてを手に入れられる代わりに全部の仕事を自分でやらねばならない……そんなスコアシステムを作っている時に、『RockBand』(※5)のような協力プレイゲームからインスピレーションを得て生まれました。いろいろな理由があって、通常のボムではなくVAUNTシールドを採用しました。

ひとつには、4人プレイ時にボムを使うと、画面のかなり広いところを占めてしまうことになること。

第二に、自分のVAUNTシールドでさっと弾を掃除してチームメイトを救えれば気持ちいいということ。

最後に、ボムがスコアシステムに関連しているのはあまりにありがちだったということです。ボムを使わないボーナスよりは、面の早いうちにVAUNTを使ってしまい、下がっていく倍率をできるだけキープすることがベストの戦術になるというようにね。

※1 Jamestown 1607年、英国がアメリカに築いた初の恒久的植民地。

※2 『ギャラガ』『スペースインベーダー』 それぞれ1981、1978年に発売された固定画面シューティングで、共にジャンルの始祖的存在。

※3 『グラディウス』 1985年発売の横スクロールシューティング。自機の性能を底上げする戦略的パワーアップが特徴。



実在の植民地をスチームパンクへ、という発想は海外ならではのもの。レトロで暖かみのある画面が完成した

——作品への反響にはどういったものがありましたか？

Ambrogi 多くの人が『Jamestown』を好きでいてくれることに驚いています。こうしたジャンルは誰もが好きなわけではなく、アメリカではよくレビューされるわけでもないことは、開発を決めた時から知っていました。

時々メールを受け取ったり、『Jamestown』についての意見がポストされているのを見ます。「実のところ弾幕ものって好きじゃないけど、『Jamestown』を遊んでみて、こういうゲームをもっと遊びたいと思ったよ」という声を頂き、信じられない感を味わっています。

日本ゲームへの愛 そして理想のシューティングゲーム

——これまで影響を受けたシューティングゲームは？

Ambrogi これまでにも書いたとおり、我々は日本のシューティングの大ファンです。我々はみんなゲームセンターで『グラディウス』を遊んだものでした。

『Jamestown』に大きな影響を与えたゲームとしては、偉大なケイブシューティングたち、特に『怒首領蜂』『プロギアの嵐』『デスマイルズ』に言及しなければなりません。タクミコーポレーションの『ギガウイング』『マーズマトリックス』からも大きなインスパイアを受けました。同時に、ゲームのテンポをいかに整えるかに関しては、トレジャーの『斑鳩』や偉大なる『グラディウスV』のようなシューティングから多くのインスピレーションを得ました。

——日本のシューティングについてどう思われますか？

Ambrogi 私が日本のシューティングの大ファンであることが、『Jamestown』と、このインタビューから伝わることを望みます。『Jamestown』の開発においても、ほかの海外シューティングより日本シューティングに近くなるよう心がけていました。

——最も愛するゲームを教えてください。

Ambrogi 本当にたくさんありますよ！ お気に入りのシューティングに関してはすでに述べたので、ここでもう一度繰り返さなくてもいいと思います。

我々の成長はゲームの成長とともにあったので、たくさんのクラシックゲームがお気に入りに入っています。『スーパーマリオブラザーズ3』、『スーパーマリオ64』、『マリオカート』、『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』『Rock-



弾幕ものかつ協力重視なコンセプトは珍しい。点数は全員の合計で、共に記録を作り上げていくという発想も新しい

Band』……好きなゲームを挙げだしたら一日中だってかかります。我が社の創設者の二人は、『ソウルキャリバー』と『スタークラフト』で知り合ったので、特にこの2本は我々のハートにとって大切なゲームですね。

インディ系ゲームのムーブメントから出てくる作品にも興味があります。特に面白いのは『MONACO』と『Spelunky』（※6）ですね。

——最も愛する日本ゲームを教えてください。

Ambrogi 見てわかるように、我々のお気に入りの多くが日本ゲームです。特に挙げるなら、『ワンダと巨像』には我々全員が恋に落ちましたね。『ダークソウル』のじりじりしたプレイ感は素晴らしいです。我が社の創設者のひとりには『幻想水滸伝II』が今まで作られた中で最高のRPGだと思っています。やっぱり一日中でもゲームの名前を挙げ続けることができますね。

——あなたにとって理想のシューティングゲームとは？

Ambrogi もし我々の理想のシューティングが存在するとしたら、こんな感じになるでしょう。

「数秒ごとに新しくエキサイティングなプレイ上のアイデアが出てくる」「プレイヤーに面白い選択をさせてしまう、シンプルかつ直感的なスコアシステム」「新しくシューティングを始める人と、シューティングに人生をかける40歳が同じように楽しめる」「ゲームから気を散らすのではなく、これを強化する面白い物語と設定」「世界平和をもたらす」

——シューティングゲームを作り続けますか？

Ambrogi 我々はシューティングというジャンルに恋に落ちていますが、実のところ選択肢は広く取っています。2本目のゲームを作るに当たってはさまざまな可能性を試しているんです。我々が実験しているうち、どれが面白くて刺激的になるか……それはシューティングかも、ほかのジャンルかもしれません。

——読者にひと言お願いします。

Ambrogi 『Jamestown』を遊んで我々をサポートしてくれた人々に感謝を。そして日本のゲームコミュニティに挨拶を。日本プレイヤー（時にホンモノの）シューターが我々のゲームを受け入れて楽しんでくれるのは大きな名誉でした。『Jamestown』をまだプレイしていない方には、これを楽しんでいただけることを願います！

※4『怒首領蜂』『ケツイ』『プロギアの嵐』 1997年、2003年、2001年に発売。前者二つは縦、後者は横スクロールシューティング。いずれも激しい弾幕が特徴。

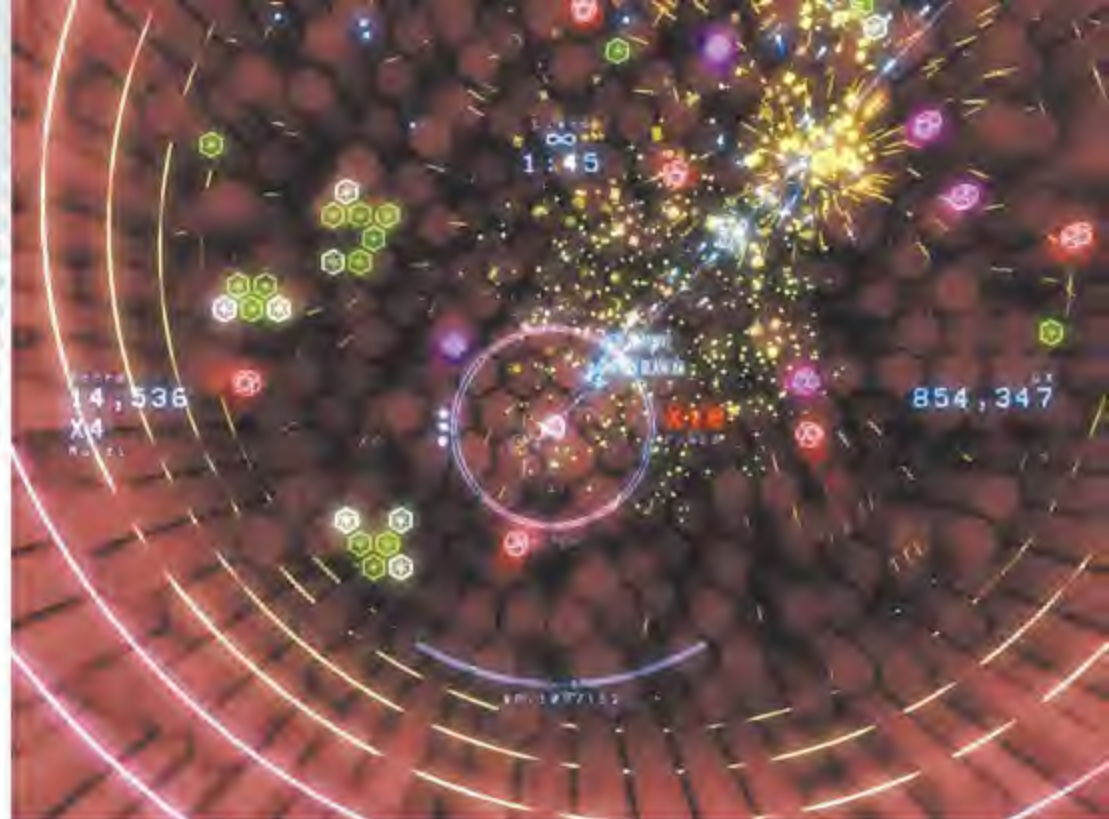
※5『RockBand』 2007年から展開する音楽ゲーム。最大4人でバンドを組んで演奏できる。

※6『MONACO』と『Spelunky』 前者は4人協力型ステルス系泥棒ゲーム。後者は面を自動生成する横視点ジャンプアクション。

恐れよ、そして挑め Waves



■ Windows ■ Squid In A Box
■ 2011年11月17日 ■ 9.99米ドル
Copyright ©2011 Squid In A Box Ltd



変わる世界

『Waves』は見下ろし画面の全方向型（アーリーナ型）シューティング。キーボード（左スティック）を使って移動方向を、マウス（右スティック）で射撃方向をそれぞれ制御する、と同系ゲームとしてはスタンダードな操作系を持ちます。

粒子加速器を思わせる神秘的なビジュアルの中で繰り広げられる戦いは、スコアを意識することでの様相を一変させます。キーワードは「リスク&リターン」。スコアを求めないなら、ローリスクな戦いとアクションを楽しむますが、ハイスコアを狙うには徹底的にリスクを追求しなければなりません。同じゲームとは思えないほどに緊張感とアクションの密度が変化するのです。

リスクがスコアに —有機的なスコアシステム—

ハイスコアが欲しければ、より多くの敵をより早い時間かつより近い位置で撃破する必要があります。多くの敵を短時間で倒すとコンボが成立、得点アップへの入り口が開かれます。10コンボで「ボム」が解禁、

広がる衝撃波で全周囲の敵をなぎ倒すことが可能となるのです。

近年のシューティングにおける「ボム」は「あらかじめストックしたものを危機やチャンスに際して使用する」というものですが、本作の「ボム」は「コンボが成立している間にのみ使用解禁」かつ「ストック不可」という、シューティングゲーム史上まれに見る攻撃型。つまり、手に入れた「ボム」もコンボが途切れたら消滅してしまうので、用途は自然と攻撃的なものに。その代わり、「ボム」を絡めた攻撃でさらに10コンボを決めれば、再び「ボム」が補給されるのです。

さあ、事態がエスカレートしてき

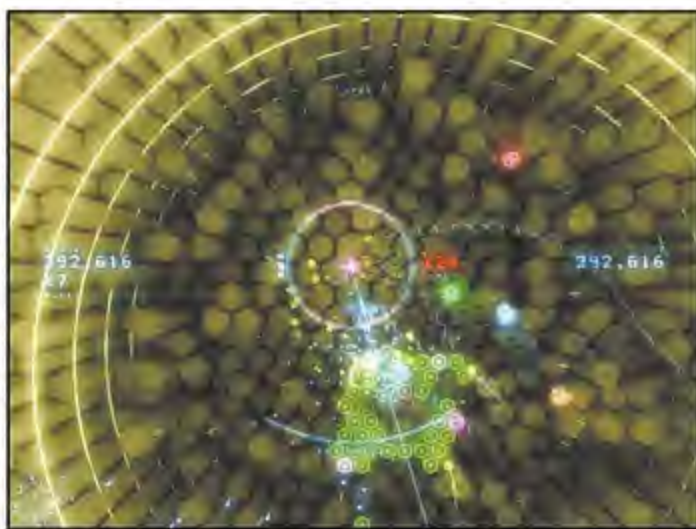


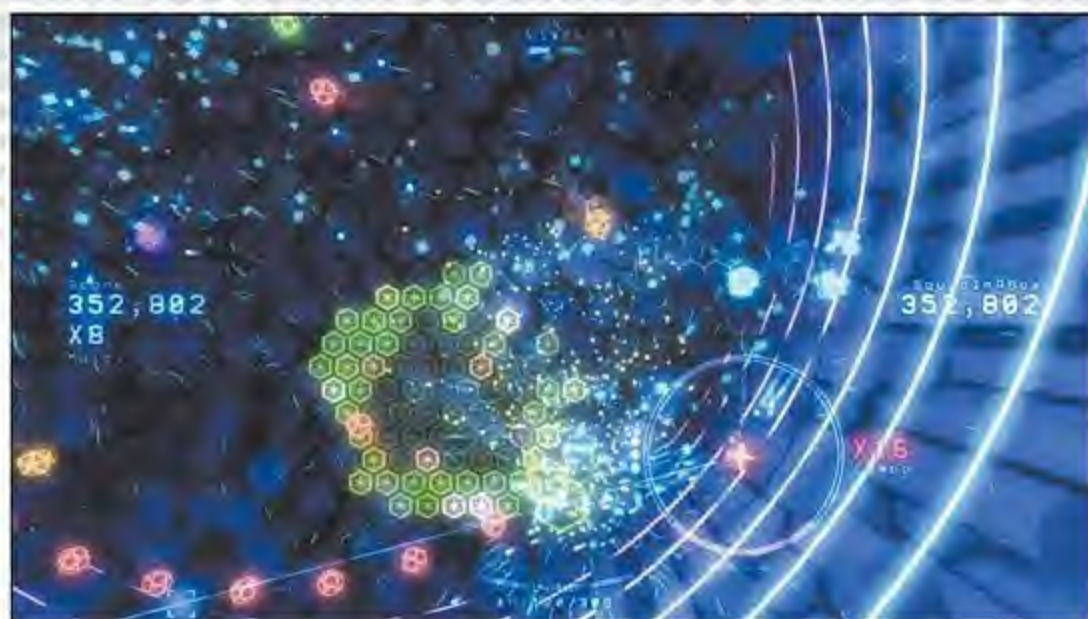
接射とまとめた撃破で一気にコンボを稼ぐ。本作のコンセプトを象徴する、リスク&リターンの瞬間だ

キーは「増殖」

本作のハイスコアは、たくさんの敵をまとめて倒すことが重要。中でもキーとなるのが「増殖」だ。六角形の敵は、放っておくとまるで細胞のように増え、大きなコロニーを築く。これを接射すれば、一気にコンボを稼ぐことが可能だ。うかつな攻撃でコロニーを全滅させないよう、慎重に育てるのがポイントだが、あまり放置しすぎて移動の妨げになるのが悩みどころだ。

敵群がある程度「育てる」ためには撃たないことも重要に。リスクも増すのでほどほどが肝心





ショットを封じ、「ボム」で敵を倒す「Bombing Run」。多彩なモードはゲームへの没入を加速していく

ました。「コンボ」を途切れさせないためには一気にたくさんの敵を倒す必要があります。つまり、「ボム」を効果的に使うには「敵の群れのと真ん中へ飛び込む」のが最適解。ハイスコアを求め、危地から危地を渡り歩くスリルジャンキーの誕生です。

これに拍車をかけるのが接射ボinas「POINT BLANK」と時間制御「Slo-mo」。自機の周囲に描かれた円は飾りではありません。敵を引きつけ、円の内側の至近距離で撃破すれば「POINT BLANK」（接射）ボinasでスコアが2倍に。敵を引きつけるリスクは急上昇するものの、その分リターンは大きいものになるというわけです。

本作の敵は弾こそ撃たないものの不規則な動きでプレイヤーを幻惑します。中にはブドウの房のように複数の敵がひとまとまりになっているものもあり、下手に引きつけようものなら、撃ち漏らした敵に体当たりを食らってミスとなってしまう。これに対抗するのが「Slo-mo」。発動中は時間の流れが遅くなるため、ギリギリまで敵を引きつけてのまとめ撃ちが可能となります。

敵群の周囲をかすめるように回り込みつつ、時間を遅くしての攻撃で敵を一掃する。作中ドキュメントによれば「ジョン・ウー作品のようなムーブは爽快感抜群です。」

もちろんまとめ撃ちはコンボの対象となります。そう、これまで挙げた各要素は有機的に連携させることが可能で、リスクとリターン、そしてスリルがかけ算のように跳ね上がっていきます。

「POINT BLANK」と「Slo-mo」で2倍スコアのコンボを決めつつ「ボム」を取得。その足で敵群のと真ん中に突っ込んで「ボム」を解放、さなるコンボを決めて次の「ボム」を取得し、新たな「ボム」を生み出せるだけの敵群を探す」という、茨の道をジェットコースターの加速度

で駆け抜けるような、ハイテンションのプレイが可能となるのです。

複数の要素が絡み合った得点システムはよく練られています。残念ながら作中にはわかりやすいチュートリアルが存在しません。もし「Waves」を入手したけれどよくわからなかったのであれば、本記事の内容を意識しもう一度プレイしてみてください。

感性をのぞき込む

開発元のSquid Ink A Boxは英国のインディ系ソフトハウス。メンバーはRobbie氏1名で、プログラミングやビジュアルを自ら手がけつつ、音楽面などで外部の助けを得てゲームを制作しています。つまり、ほぼ個人作業に近い形で作られたのが「Waves」で、氏の感性が色濃く出ていることとなります。昨今のゲーム界はプロジェクトの巨大化が行っていますが、インディーズゲームはそれと正反対。「Waves」を遊ぶことは、氏が持つシューティングへのこだわりをのぞくことなのかも知れません。さて、ここからはRobbie氏にお話を伺っていきましょう。



『Waves』 クリエイターインタビュー

Squid In A Box
Rob Hale 氏

Interview= 箭本進一(フリーライター)

危険とボーナスとリズムと

——作品の開発期間とかかわった人数を教えてください。

Hale 私一人がフルタイムで働いて6ヵ月ほどです。音楽はチップチューンのSMILETRONさんに、チャレンジモードの曲は『SQUID YES NOT SO OCTOPUS』(※1)のRob Fearon氏にお願いしました。

——開発中に最も苦労した点を教えてください。

Hale 得点システムです。リスクを冒すと報酬がある、アグレッシブでタクティカルなプレイをしてもらいたかった。コンボシステムを作るまで『斑鳩』や、『Tony Hawk』『Skate』のようなスケートゲームなど、異なったシステムから部分的にインスパイアされていて、『Waves』にリズムを与えるコアの部分を作ることになりました。

——「POINT BLANK」「Slo-mo」など印象的な要素はどういった点から発想されたのですか？

Hale 「POINT BLANK」は弾幕もののカスリ(※2)を進化させる試みですが、『Waves』の敵は弾を撃たないので、接近して危険になるほどボーナスを高くしました。うまい人は「Slo-mo」なしでも死にませんが、そうでない人が同じようにするには必要だろうと思いましたし、うまくなると不要になる要素を入れたくなかった。うまくなると、生き残るためより、スコアを劇的にアップさせるのに「Slo-mo」を使えます。

——『Waves』の音楽はチップチューン的で印象的です。これまで最も愛するゲーム音楽を教えてください。

Hale 『Rez』ですね。『Rez HD』が出た時、完璧なスコアを取るため一週間分の昼休みを丸々費やしました。昼休みの後もサントラを聴いていて、音楽から全部の面を思い浮かべてました。

——『Waves』を遊ぶポイントを教えていただけますか？

Hale コンボとボムですね。周囲のヌルい敵を素早く倒してレベルを上げ、敵が分裂を始めたらできるだけ撃たずに成長を待って、その後一番大きな塊に真っすぐ突っ込んで攻撃。簡単に10コンボ達成で、ボムが手に入ります。これをできるだけ長く続けてください。難しいのは常にボムを持っておくこと、次のボムが手に入るだけの大きな敵の

群れを維持することですね。

「ひらめきの瞬間」

——作品への反響にはどういったものがありましたか？

Hale 非常にポジティブでした。最初はシンプルなシューティングとして遊んだ人が大半と思いますが、異なった要素が相互に作用し合っていることに気づけば、私が「ひらめきの瞬間」と呼んでいるものが訪れます。この瞬間を経験すればハマってもらえますね。

——影響を受けたシューティングゲームは何ですか？

Hale 『Waves』については特に『Geometry Wars』です。ほかにも『斑鳩』『Rez』など、20年プレイし続けたあらゆるシューティングの影響がありますね。

——日本のシューティングについてどう思われますか？

Hale 日本も西洋も商業的に成功しているものの多くが弾幕ものであるように見えます。日本のシューティングの、ディテールへのこだわりとアートワークは好きですね。

——最も愛するゲームを教えてください。

Hale ゲームについて感情的にならないほうですが、ポリゴンに恋させた唯一のゲームとして、『ICO』は私にとって常に特別な場所にありますね。

——最も愛する日本ゲームを教えてください。

Hale 簡単に挙げられるのは任天堂のすべてのゲームですね。ウソ偽りなく、すべてがエクセレント。コレクションのかなりの部分を日本ゲームが占めています。Xboxの『鉄騎』(※3)も持っていますし。常に長 健太(※4)さんがABA Gamesで何をしてるかもチェックしていて、中でも『Titanion』『Gunroar』はお気に入りです。

——あなたにとって理想のシューティングゲームとは？

Hale 好きなのはストーリーなしでも10分間アドレナリンを出させてくれるゲームです。壮大になっていくRPGの合間にストレス解消として遊ぶのにぴったりな。

私の好きなシューティングのひとつは、全く弾を撃たない『Every Extend Extra Extreme』で、全く考えることなく1時間以上もプレイできます。

——最後にひと言をお願いします。

Hale 『Waves』を楽しんでください！

Copyright © 2011 Squid In A Box Ltd | The Squid In A Box Logo was created by Kim Roberts

※1『SQUID YES NOT SO OCTOPUS』 インディー系固定画面シューティング。テクノ調の画面が美しい。

※2 カスリ 敵弾をギリギリで避け、自機に「かすらせる」こと。

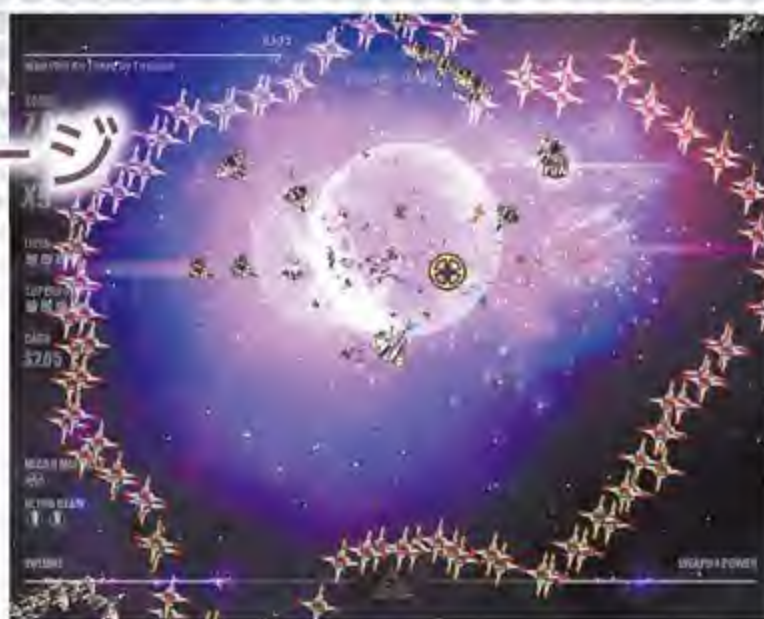
※3『鉄騎』 2002年発売のアクションゲーム。ロボットの操縦席を再現した、幅88cmのコントローラーとペダルで遊ぶ。

※4 長 健太氏 ボスを自動生成する『rRootage』や敵機の破片を自機に貼りつける『TUMIKI Fighters』などユニークな作品により、海外でも評価が高い。

音から生まれる、光のステージ Beat Hazard



■Windows、Mac ■2010年4月16日 ■9.99米ドル(各種ダウンロードコンテンツのコンプリート版: 12.99米ドル)
※Steam以外にも、iOS版とXbox 360版が配信中。
海外ではPlayStation 3版も配信中
©2010-2012 Cold Beam Games Ltd.



光量注意

『Beat Hazard』は見下ろし型のシューティングゲーム。海外で言うところのアーリーナ型で、上下左右の全方向から敵が襲いかかってきます。敵の配置にはある根拠があります。それは「バックで流れている曲」。本作は手持ちの音楽ファイル(MP3やWMAに対応。パソコン版はM4A対応が別売りなので注意)を読み込ませることで、無限に面を生み出してくれるのです。

曲と面の展開はリンクしており、激しい曲なら敵の攻撃も厳しくなりますし、静かな曲ならそれに合わせることになります。

これを彩るのが画面上にひらめく光のエフェクト。自機のショットや爆発など、さまざまな光が曲に合わせて輝きます。激しい曲で難度を上げ、エフェクトを最高にすると、盛り上がり最高潮のライブ会場のような空間が画面に現れます。

派手すぎて視認性に影響が出ることもあるのですが、この極端ともいえるハジケっぷりに、遊んでいると自然とテンションがアップ。まさに海外ノリを楽しめるのです。

荒野に舞うは鋼鉄の嵐 Wasteland Angel



■Windows ■Octane Games, Meridian4
■2011年9月2日 ■9.99米ドル
©2011 Octane Games Ltd.
"Wasteland Angel" is a trademark of Octane Games Ltd. All rights reserved.



武装車両とひたすら撃ち合う 脳が筋肉のシンプルゲーム

時はまさに世紀末。無法の荒野を凶悪な武装車両と人さらいカーが走り回るアナーキーな世界が舞台です。「北斗の拳」や「マッドマックス2」を彷彿とさせる設定ですが、主人公の美女エンジェルの主な目的は街を守るということですから、いかにも海外ゲーム的な濃い顔に似合わず意外と人情派なのです。

やるべきことはシンプルで、敵の車をバリバリと破壊するだけ。

その代わりネコの手も借りたい忙しさで、北の武装車両と撃ち合ったかと思えば、南の町に取りつく人さらいカーを処理して人口減少を防ぐ……と仕事は尽きません。

敵車を破壊しても油断は禁物。脱出したザコがこちらに向けて銃を撃ってきますが、世紀末なので轢いてしまつて問題ありません。

制作者が語る本作のコンセプトは「懐かしのアーケードゲーム」。難しいことを考えずに手っ取り早く気分転換できる、というシューティングゲームの楽しさの一つをフィーチャーした作りなのです。

「日本の『モアイ像』を 変えた『グラディウス』」

こんなにテンションの上があったモアイは見たことがない。太平洋上のイースター島にたえず、もの言わぬ人面の石像。そんな神秘的なイメージが『グラディウス』のおかげで木っ端微塵に砕け散った。宇宙空間で迎撃する彼らは、テレビでおなじみのトボけた姿から考えられないほどアクティブ。口からポッポッとイオンリングを吐き、聖域へのビックバイパーの侵入に怒っているようだ。

まは幻想的な風景だ。しかもリングは自機のショットで壊せるので、オブション4個+レーザー/ダブルのフル装備ならお花見みたいな気分になれる。

しかし、先に進むにつれてモアイも仲間を増やし、弾幕の密度も濃くなり、ついに処理しきれなくなつて激突を許してしまうことも。もの静かに、押し殺した怒りを物量に変えて圧殺してくるのが、いかにも『石像的』ではないか。『グラディウス』2面のストーンヘンジから3面のモアイへと続く「遺跡」ステージの構成は、『ゼビウス』におけるナスカの地上絵の影響が強く

うかがえると言われる。

が、ピンポイントな地上絵より、ひとつのステージを通じたモチーフであるモアイは、より「観光ツアー」的だ。「宇宙が・マルゴト・ヤッテクル」(多彩なステージを強調するキャッチコピーより)はずが、心の中にある憧れの名所を旅する感じで、どこか懐かしい。地球の文明の始まりは宇宙人が作った! と断言する「月刊ムー」のロマンとでもいいますか。

ルックスどおり『グラディウス』の「顔」になったモアイは、このシリーズと一緒に成長し、さまざまな同族のパリエーションを広げていった。

た。『グラディウスII』では後ろに振り向ける「怒りモアイ」や跳ね回る「ホッピングモアイ」、『III』では縦に連なる「トータムモアイ」。さらに出張してレギュラー入りした『パロディウス』シリーズでは、「モアイ戦艦」の艦長になるまでに出世? している。

でも、初代『グラディウス』のあの場所に、ビックバイパーに壊され損ねてたった一体、今も生き残ったモアイが立っているのではないか。そいつはバクテリアンも忘れ去った虚空にイオンリングを思い出したようにぽつと吐いて、亡き仲間たちを吊ってる気がしてならないのだ。



第五回 | グラディウス

ゲージ式パワーアップや多種多様なステージ構成など、後のゲームに絶大な影響を及ぼした『グラディウス』。その中でも、単なる敵キャラクターの域を越えた存在感を残しているのが人面像のモアイ。虚空にイオンリングをばらまいた光景は、シューティング史上に燦然と輝く美しさ――

AC ■アーケード ■KONAMI
■1985年5月29日
©Konami Digital Entertainment

(複製情報)
PSP「GRADIUS PORTABLE」コナミザ・ベスト収録
DS「コナミアーケードコレクション」コナミ殿堂セレクション収録



解説 Explanation

多根清史 (フリーライター)
kiyoshi tane

イラスト Illustration

冬野灰馬
highma fuyuno

長い歴史を経てさまざまなデザインや造形に進化し続けている機体ですが、僕にとってのエバグリーンは初代のドット絵だったりします。今回はその印象を大切に仕上げてみましたがいかがでしょう?



シューティング ゲーム美術館

The Museum of Shooting Game Art



パイロット 名鑑

THE PERSON DIRECTORY
OF THE PILOTS
IN SHOOTING GAMES

Text=レンチ・ロッカク(フリーライター)

サムラック・ライダ
ルフィア・フィーン

『Gダライアス』

©TATTO CORPORATION 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

惑星ダライアスの起源となった戦いに挑んだ二人の若者

立ち向かうは歴史の闇
若き力は星を救えるか？

1997年に発売された『Gダライアス』は、87年に誕生した『ダライアス』シリーズの原点となるストーリーが描かれた作品です。

大まかなあらすじは次のとおり。舞台となる惑星アムネリアではその昔、母星と衛星の間で星間戦争が行われていました。その際に生み出された超兵器が宇宙の平和を守る軍団「シーマ」の目に留まり、危険分子と認識されこの惑星を襲い始めます。生き残るためとはいえ宇宙の平和に抵抗するという業の深い戦いに出撃するアムネリア星人は、「サムラック・ライダ」と「ルフィア・フィーン」と



Samekuck Raida

Lutia Feen



いう二名です。サムラックは十七歳の少年で、自機・シルバーホークの原型となった機体を駆るテストパイロットでした。しかし正規兵が戦死したため急遽本戦へと駆り出されます。ルフィアは惑星アムネリアの王がシーマの襲来を予言した際にパイロットとして志願した十五歳の少女です。シミュレータ戦で当時のエースパイロットをもうならせる成果を見せ、天才とうたわれていました。アーケード稼働当時、私は必ずルフィア機を操縦できる2P側で遊んでいました。公式設定には含みが持たされており、素直に信じてと彼女は身分を隠して自ら出撃しているお姫様です。その心内を想像し、故郷を護る使命を自分にも課すと、百円の重みも増し、より楽しむことができたのです。



搭乗機体

シルバーホーク

全シリーズに登場する、言わずと知れた伝説の機体。今作の正式名称は「ARCF-R07A PLUS」。惑星アムネリアで生み出された「A.N(All Nothing)システム」と敵軍「シーマ」側鹵獲機の技術を融合し開発された。

宇宙の果てで愛を奏で ドライアスの起源に至る

本作の最終ボス戦では「Adam」という人類の祖先の名を冠した曲が流れます。これはマルチエンディングである本作のすべてのエンディングで、シリーズの歴史背景上、とても重要な誕生が描かれるからです。激戦をともにくぐり抜ける中で惹かれ合ったサムラックとルティアは、曲のタイトルどおりドライアス星人の始祖となります。最もわかりやすいのは入ゾーンを攻略した際のエンディングです。二人は燃料切れ直前の自機で急遽最寄りの星ドライアスに向かうのですが、未開で無人の星がその後発展しているところを見ると、母星へは帰らず仲睦まじく尽力したのでしょう。



入ゾーンボスを撃破するも被弾していたルティア機が限界を迎え大破。救出を急ぐサムラック



しかしサムラック機もエネルギー切れ間近。二人は眼前に浮かぶ無人の惑星ドライアスを目指す



人類の生んだ破壊の力対語り生み出す聖なる力

ジ・エンブリオンに吸収され、融けゆく二人

対抗色の力二つと想いが生んだ奇跡にして、起源

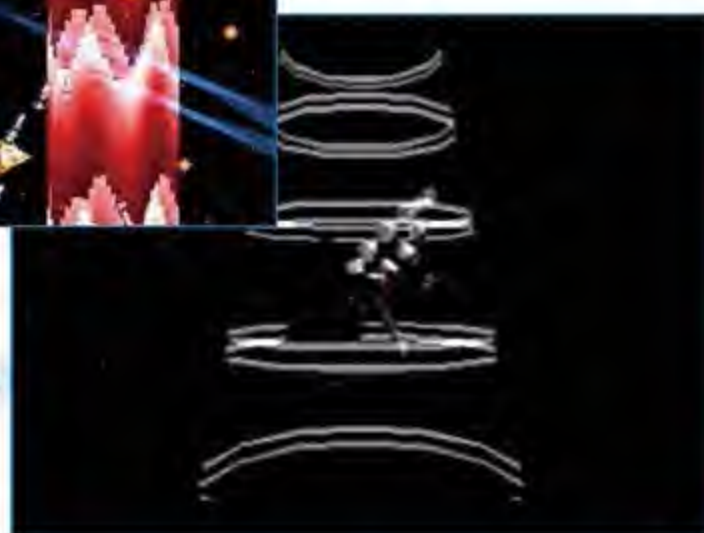
サントラCDのブックレットには「彼らにイヴは存在しない」という記載がありますが、彼らとはおそらく単体で物を生み出せる、心の無い聖なる機械「ジ・エンブリオン」率いるシーマ軍のこと。それに相対するイヴが現れた時、真のエピローグが描かれます。Vゾーン攻略のエンディングで明かされる、惑星ドライアスそれ自体の誕生です。

滅びの力「A.N.S.システム」を搭載したシルバーホークと、それに搭乗している心ある人間、サムラックにルティア。対極に位置するさまざまな要素は、二人がお互いを想う気持ちに作用され、すべてを併せ持ったひとつを生むという奇跡を起こします。何もかもが溶け合っただけでひとつの星と化した彼らは、命を落としたようにも見えます。ですが二人でひとつとなり宇宙で永遠の運命共同体とも言えるのではないのでしょうか。

ゾーンのエンディングでは、入ゾーン同様、燃料切れで惑星ドライアスに向かうのですが、ここではその後も描かれます。ラストボス「G.T.」の残骸をベルサー星人の偵察機が回収するのです。



ゾーン0の、シリーズ伝統最強ボスG.T.を倒すと……



謎の偵察機が現れ、G.T.を分析、回収!?

シリーズ伝統の敵「ベルサー軍」のルーツには二人の戦いがあったのです。一見バッドエンド。しかしシリーズのファンには幾度となく戦ってきた敵の誕生を知ることができた感動があり、最も印象に残るエンディングかもしれない。サムラックとルティアは有名なキャラクターでこそありません。しかし「ドライアス」シリーズにおける歴史のAdamとイヴと呼ぶにふさわしい、ストーリー上最も重要な伝説のパイロットに相違ないでしょう。



愛すべき ファミコン シューティング



弾を当てても破壊しない。当てたブロックで四角い形状を作ることによって消せるパズルゲーム。超個性派シューティングパズルの名作だ。

Text= 緑川広明(フリーライター)



■ファミリーコンピュータ ■KONAMI ■1990年4月13日 ■4900円
© Konami Digital Entertainment

パズルゲームと シューティングの合体

1988年にロシアからやってきた『テトリス』は、ある意味ゲーム界の黒船とも呼べる存在だった。パズルゲーム自体はそれ以前にもヒット作が多数あったが、「落ちもの」と呼ばれる類似ゲームが多数生まれ、パズルゲームそのものが広く一般に普及・浸透する切っかけとなったのは間違いない。

アーケードゲームとしてセガが発売した『テトリス』のヒットを受け、翌89年にコナミが放ったのが、この『クオース』のアーケード版。「落ちもの」の特徴である上から落ちてくるブロックに、シューティングゲーム的要素である「下からブロックを撃つ」ことで消していくというアイデアは、さすが『グラディウス』のコナミとうならされるものだった。そのファミコン版は、さらに翌年MSX版、ゲームボーイ版に続いて、2人交代プレイなどのアレンジ要素を加えての発売となった。



ブロックの重なるパターンを見て、大きな四角にできるかどうかを即座に判断することが必要



アーケード版にはなかった自機選択機能で、戦闘機タイプの「スクエア」も選択できる

撃ちまくらず、適所に 4発ずつ確実に撃ち込む

落ちてくるブロックはすべて、四発所定の位置に撃ち込むと消すことができる。要は撃ち込んで四角く区切れる形状が消えるので、たくさん撃ち込んで大きな四角に成長させたり、複数のブロックを巻き込むこともできる。

ブロックが消える間落下が止まるがその時も自機を操作できるので、大きな四角を作って静止時間を長くすることは攻略の重要な要素。しかし一発でも撃ち過ぎれば、四角にするため何発も追加で撃たなければ消せなくなってしまうという場面も珍しくはなく、常に左右移動とシュー

トの回数を正確に行い続ける必要があった。

自機の移動が左右のみで、しかも1ブロック分ずつ動くというのは、まさにパズルゲームの仕様。そういう意味では操作に腕ごと動かす必要があるアーケードのレバーよりも、ゲームパッドあるいはパソコンキーボードでの左右カーソルキー操作の方が扱いやすいと感じるプレイヤーも多かった。

横一列に打ち込まなければ消せないブロックが大量に出現した時など、移動とシュートを交互に素早く行い続けなくてはならず、左右の手によるリズムカルなコンビネーションを無意識に行えるかどうか重要な攻略ポイントとなる。

スチームパンクの世界観と スペーシーなサウンド

自機は二人の天使がしがみついたような形のずんぐりしたロケットで、1プレイヤーが「デイン」、2プレイヤーには「ドン」という名前がついている。

「デインドン」といえばクリスマスソングでもよく聞くベルの音。見れば自機のロケットも釣鐘型で、レトロチックな外観は映画「月世界旅行」で月に突き刺さったロケットにもよく似ている。

その外観から「スチームパンクの」とまで言うのはさすがにうがち過ぎ

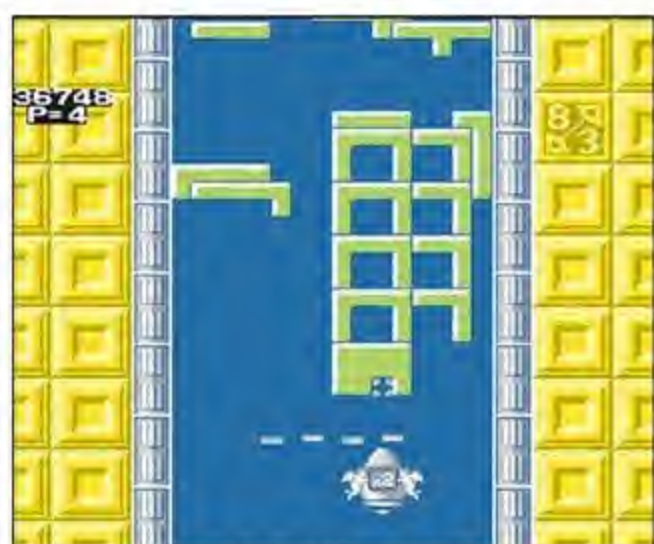


こちらはアーケード版のタイトル画面。ファミコン版では残念ながら見ることができない

かもしれないが、単に「メルヘンチック」だけに終わらない雰囲気を持つ世界観があった。

そこにかぶさるのが、当時のゲームミュージックブームを作った一大勢力であるコナミ矩形波倶楽部の音楽。『クオース』のBGMは、存在感のあるベース音がビートを刻む中、軽やかでポップな音色の旋律が駆けめぐる。全体的に深めのエコーがかかった音楽は空間的な広がりを感じさせ、宇宙を舞台にするゲームにも合っていた。

アーケード版、MSX版、ゲームボーイ版それぞれに根強いファンを持つ名曲群となっている。音楽を聴くためにプレイしたという思い出を持つプレイヤーも多い。



ステージ終盤になるとBGMが変わり緊迫した雰囲気。もちろん迫ってくるブロックも半端ない

孤高のシューティングパズル ある意味『斑鳩』のルーツ!?

実のところ、このゲームに似たゲームは家庭用にもアーケードタイトルでも、ほとんど存在しない。シューティングの要素を盛り込んだパズルゲームはあるのだが、パズル寄りの作りが多く、『クオース』ほどのシューティング感が得られない。

逆にシューティングにパズルの要素を加えると非常に難度が増すことになり、それを面白さには転換しづらいようだ。その数少ない成功例と言えるのが、トレジャーの『レイディアントシルバークエスト』と『斑鳩』の『プロジェクトRS』と呼ばれる作品たちだろう。



アーケード版にもある2人協力プレイ。協力して消していく面白さはシューティング感覚ならではの

ここでトレジャー作品が登場するのは唐突に感じられるかもしれないが、実はこれらの作品と『クオース』には深い関係がある。その立役者となるのが、当時コナミでビジュアルデザイナーとして『クオース』制作に参加し、同社から独立したスタッフが集ったトレジャーの設立メンバーであり、同社在籍時に『プロジェクトRS』の企画やディレクションを担当した、井内ひろし氏だ。

『斑鳩』に見られるパズルの要素として、特定の敵に決まった数だけ弾を撃ち込むようなスタイルは、まさに『クオース』を遠い祖先とし、極限まで進化した姿と言えるのではないだろうか。



パステルカラーの世界に僕は引き込まれた

ファンタジーゾーン



■アーケード ■セガ ■1986年3月
©SEGA



青春のアーケードシューティング

夢と希望のシューティングゲーム。
僕が「ファンタジーゾーン」で
何を発見できたか。

text=KBYK(フリーライター)

パステルカラーだシステム16

『ファンタジーゾーン』は1986年3月にセガから販売されたシステム16第2弾のシューティングゲームである。第1弾は『メジャーリーグ』で第3弾は『カルテット』であり、それぞれシステム16独特の色合いが魅力的。ほかにも『忍』や『SD』などシステム16ならではの色使いで描かれた名作が多々ある。また『スケバン雀士竜子』は脱衣麻雀なのに1コインクリアできるサービス精神旺盛なバランスが素敵。

中でも『ファンタジーゾーン』はシステム16らしさが全開で素晴らしい。筆者にとって思い出深い作品である。塾帰りに入ったゲームセンターで初めてタイトル画面を見た時は思わずコインを投入し、そこから流れる1面BGM「OPA-OPAI」に一気に引き込まれてしまった。確かそ



の時は財布の中のお金……と言っても2000円もなかったが全部投入し、ポッポーズ前で僕のオパオパは散っていったのを今でも覚えている。それからはもう取り憑かれたように毎日ゲーセンに通ってはコツコツとゲームを進め、最後の虫を倒しエンディング曲「VICTORY WALK」が流れた時には達成感で感極まり、オパオパの父とともに涙したものだ。

『ファンタジーゾーン』は、ウィリアムズズの古典的作品『ディフェンダー』の左右スクロールをベースに、面白い物という独自のシステムを組み込んだことで、画期的なシューティングになったと筆者は思う。アイレムの『METEOR』の大冒険にも買い物システムはあったが、『ファンタジーゾーン』は特に、戦略の面でこのシステムの重要度が高い。

SHOPと書いてある赤い風船に触れると、さまざまな便利アイテムが買える。店頭にはオパオパの移動

こちら側はエンジンと安価なショット。ジェット、レーザービームがオススメ



こちらだと高価なショットとボム、残機を販売。7ウェイは強力



速度が増すエンジンやショット、ボムに加え、なんと自機（1UP）が売られていて、プレイヤーはレバーでカーソルを操作し、購入アイテムを選択する。エンジンを除き、基本的に購入のたびにどんどん値段が高くなるので、計画的に買わないと先へ進むのは難しい。具体例として、自機を買う場合は最初5000ゴールドなのに、最終的には10万ゴールドにもなってしまう。

余談だが、この買い物物BGMは以降のセガ作品に結構使われていて、ゲームギア版「GPライダー」などにも使われていたりする。



1面：緑の惑星プラリーフ
ストーリーが語られて『ファンタジーゾーン』の始まり。



BOSS：スタンパロン
ボスはスタンパロン。葉っぱを吐く口が弱点なのでそこを撃とう。



2面：火の惑星タバスコーダ
2面あたりから基地を壊す際にツインボムがあると便利。



BOSS：ボランダ
海外マスターシステム版だと、こいつがパッケージにいる。



3面：砂の惑星ラデューン
SHOPでヘビーボムを買おうと……。



BOSS：コバビーチ
画面右端でヘビーボムを使うと瞬殺できる。



4面：超惑星ドリミッカ
レーザーを買って地面を歩くと基地を一掃できて爽快。



BOSS：クラブンガー
多関節で動く腕がステキ。スマートボム3発で瞬殺可能。



5面：氷の星ポーラリア
ここからは7ウェイ推奨。BGMの「HOT SNOW」は2種類あるぞ。



BOSS：ポッポーズ
こいつの張る弾幕は恐ろしいのでうまく誘導しよう。



6面：雲の惑星モクスター
曲名「DON'T STOP」のとおり止まると大体死ぬ。



BOSS：ウインクロン
画面の場所は安全地帯だが、攻撃できないので詰み状態。



7面：水の惑星ポカリアス
基地を早く破壊すると1万ゴールド出るので7ウェイに頼ろう。



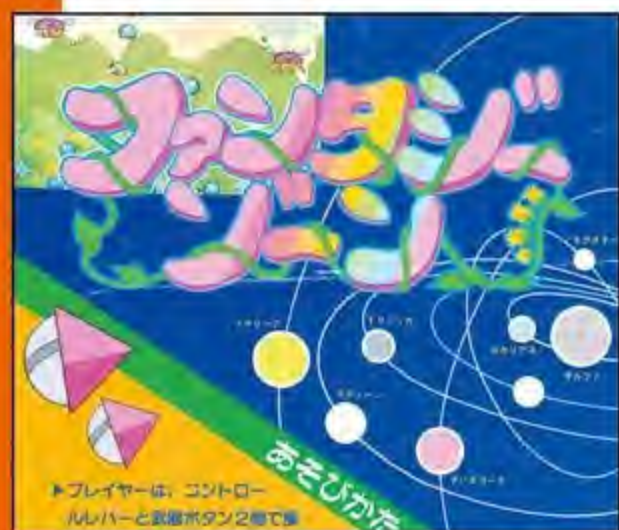
BOSS：IDA-2
合体に挟まれないように注意しながら、画面下で戦おう。



8面：悪霊の凝縮した星サルファ
今までのボスとの連戦が待ち受けている。



BOSS：ボスはオパオパの父親
を操っているエイリアン。ヘビーボムが救済措置。



当時のプレイヤーには惑星の星系図が描かれていた

Ⅱ オパオパの涙』へと続く。
見た目と明るい音楽からは想像もつかない壮大なストーリーだ。そしてこの物語はエンディングだけでなく、続編の『ファンタジーゾーン オパオパの涙』へと続く。

インへ向かったのだが……
見た目と明るい音楽からは想像もつかない壮大なストーリーだ。そしてこの物語はエンディングだけでなく、続編の『ファンタジーゾーン オパオパの涙』へと続く。

ステージとなる各惑星には、ファンタジーゾーンの名のとおり、奇想天外なキャラクターが登場する。まずはストーリーを見てみよう。

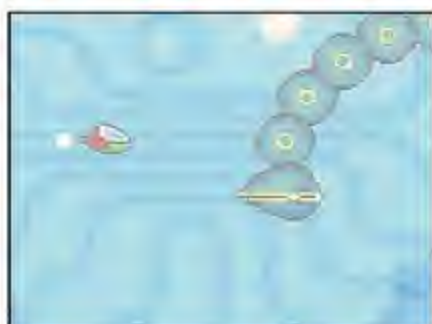
ファンタジーゾーンの住人たち

ファンタジーゾーンを生き残れ! オパオパ武器カタログ



ツインボム

オパオパの標準装備のボムを2発同時に撃てる。必須アイテム。



スマートボム

画面上の敵に一定ダメージを与えて敵弾を消す。



ファイヤーボム

横方向に強いボム。一度も使ったことがないプレイヤーも多いのではないだろうか。



ヘビーボム

コバビーチ、最後のエイリアンに絶大な効果。「ゲーム図書館」配信作『16t』ではメイン武器に。



ツインショット

オパオパの標準装備。基本はこれ。連射するとレーザーのように強い。



ワイドビーム

基地を壊すだけなら安価でそれなりに有効。一部ボスには効かないので注意。



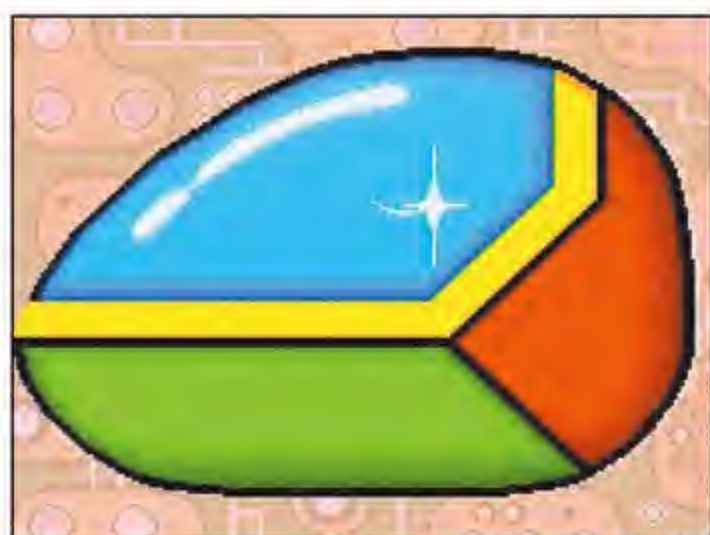
レーザービーム

ドリミッカで使うと爽快感抜群。連射をすると効果が薄くなってしまっているので注意。



アウェイショット

後半戦の必需品で、とにかく強い。値段相応かそれ以上の働きをするのでオススメ。



これが父親の涙。PS2版『コンプリートコレクション』(※1)だとなかったりする。この涙をどう解釈するかはプレイヤー次第

オヤジの涙に見えたモノ

見事オパオパの父を操っていたエイリアンを倒すと、父が涙を流しエーディング文が表示される。

オパオパは侵略者を倒しファンタジーゾーンに平和をもたらした。だが彼の心は複雑であった。なぜなら敵の首領は長年会えなかった父親だったからだ。

「自分の得た勝利は支払っただけの価値があったのだろうか」

オパオパには死ぬまでその疑問が残るのだった。

と、「スターウォーズ」のような事実が判明する。それを踏まえて考え

ると、オパオパとの再会、あるいは息子の成長を見届けたことへの涙ではないだろうかと考えられる。

オパオパの涙

オパオパの疑問とプレイヤーの疑問に答えるかのように、セガ・マークIII/マスターシステム用に『ファンタジーゾーンII オパオパの涙』が発売された。アーケードやMSX、ファミコンでも発売され、近年ではシステム16用にリメイクもされているので(※2)、触れる機会はある。アーケード版初代より多いかもしれない。

舞台は10年後。行方不明の父の事を考えていたオパオパのもとに、ファンタジーゾーンに再び侵略者が現れたとの情報が入る。オパオパは父の手がかりを求めて再びファンタジーゾーンへと旅立った……

今作はタイトルのとおりオパオパの涙がキーワードである。というのも最終ボスはもうひとりのオパオパで、倒すのに涙が必要なのだ。

どうしてそんな事態になったのか。エーディングではこう語られている。なぜ敵の黒幕はオパオパと見た目もそっくりで武器まで同じだったのか。それはもうひとりのオパオパ自

※1 PS2版『コンプリートコレクション』『SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』のこと。『SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.3 ファンタジーゾーン』は別物なので注意。

※2 システム16用にリメイクもされているので『SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』に収録されている。お薦め。



『ファンタジーゾーンII オパオパの涙』のタイトル画面。マスターシステムだとFM音源で奏でられるBGMが素敵

身だからです。子どもの頃に起きた戦争のストレスで、彼の知らない間に善と悪の二重人格を形成してしまった。そして彼の父親だけがその事実を知っていた。

二人に分裂してしまったオパオパの片方は正義のヒーロー、もう片方は悪の黒幕へとなった。父は親子の愛情から悪のリーダーへとなった。今、オパオパの勝利によって彼の悪は消え去った。オパオパは涙を堪えることができなかった。彼は正義の道を歩んでいく。オパオパは戦争が二度と起きないように誓った。

話は掘り下げられたが、涙の理由は明示されていない。解釈はプレイヤーに委ねられているのだろう。

今『ファンタジーゾーン』を遊ぶには

今日アーケード準拠の『ファンタジーゾーン』を遊ぶにはPS2版『コンプリートコレクション』、セガサターン版、X68000版、そしてゲームセンターの4つに絞られると思う。一番手頃でコストパフォーマンスが良いのはPS2版と思われる。先述の『オパオパの涙』やそのシステム16リメイク版、初代の移植にゲームギアやメガドライブ、マスターシステムの関連作品まで収録された超豪華版である。ただエンディングのオパオパの父親の涙が流れないバグがあるのだけがちょっと残念ではあるが、それを上回るコストパフォーマンスは素晴らしい。

次にオススメなのはサターン版で、何と言っても中古価格が安い。セガサターン本体とバーチャスティックとソフトをセットで購入しても非常にローコスト。完全移植で、かゆいところにも手が届く細かい設定も可能で、持っていればサターンごと買っても損しないと筆者は思う。

そしてX68000版。移植は安心と信頼の電波新聞社なのでアーケードそのもの。ある一定条件で『スぺー

スハリアー』をベースとしたミニゲーム『DRAGONLAND』が遊べる。これが非常に『スぺハリ』愛に満ちていて双方のファンなら押さえておいて損はしない。問題は入手するすべだけである。

最後にアーケード。秋葉原など特異な場所でもなくとも、メジャータイトルなのでセガのゲームセンターを中心にちらほらと置いてあるのを見かける。こういったシューティングを置いているゲームセンターは貴重な存在になりつつあるので、見かけたらコインいっこいれよう。筆者はアーケードで遊びつつサターン版で練習したクチである。



基板のお話

どうしても基板で持っていたくて、筆者は『ファンタジーゾーン』の基板を購入しました。これはOLDバージョンの基板で5面の「HOT SNOW」でメロディが鳴りません。ほかにはタイトルでフラスターしない、ステージ開始時に曲名が表示されないなどの差異があります。基本的な面白さは変わりません。

DIPスイッチ2の3と4をオンにするとスタート時の残機が250になるので、これでクリアするとすぐにカンストできます。DIPスイッチをいじれる環境にいらっしゃる方は、特に意味はありませんがぜひお試しを。



パソコン SHOOTING Magazine

撃てる! 避けられる!
シューティングしたくなるページ

Text=糸井賢一(フリーライター)



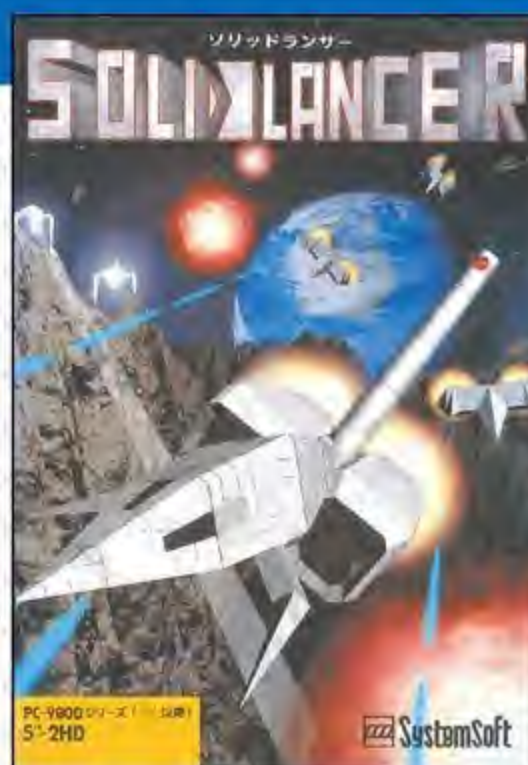
Illustration=波多野ユウスケ

第3回 | ソリッドランサー

PC98

■PC-9801 ■システムソフト ■1993年
©SystemSoft Alpha Corporation
©D4Enterprise Co., Ltd.

地球帝国の圧倒的な軍
事力で、壊滅寸前に追い込
まれた反乱勢力。最後の
力で放たれた槍は、はたし
て強大な巨人のアキレス
を貫くか!? ソリッドランサ
ー、出撃!



この出撃は最後の希望だ!



敵機が飛び交う中、出撃するソリッドランサー。当時のPC
ゲームは高難易度で知られているが、本作も鬼のような難
易度を誇る。イージーですらてこずるのだ

**PC-9801シリーズの
限界に挑んだHDD専用作品**

今でこそハードディスクドライブ
(HDD)と10MB以上の容量を必要
とするゲームは当たり前だ。しかし
20年前となると話は別。HDDの廉
価は進んできたもののゲームユーザ
ーにはまだハードルの高い存在。大
容量ゲームは複数枚付属されるフロ
ッピーディスクを入れ替えて遊ぶの
が普通で、HDDへのインストール
を前提としたゲームは、ほとんど存
在しなかった。その数少ないソフト
のひとつが今回、紹介するシステム
ソフトの『ソリッドランサー』だ。



「あの『大戦略』シリーズのシステ
ムソフトがシューティングを?」と、
思うユーザーも少なくないだろう。
けれどシステムソフトは古くから3
Dポリゴンゲームには力を入れてお
り、フライトシューティングの『エ
アーコンバット』や、PC-8801で驚
きの高速処理を見せた『SeeNai』な
どリリースしてきた。

名物プログラマーたいにゃん氏に
より、当時の技術を集大成して作ら
れた3Dポリゴンシューティング。
それが『ソリッドランサー』だ。

基本操作はマウスでサイトを操作
し、左クリックで重積粒子砲、右ク
リックでボムを発射する

西暦3993年。銀河を支配する地球帝国は抵抗する反乱勢力を駆逐するため、辺境へと出撃を開始した。ELS星団も地球帝国に逆らう勢力だったが、圧倒的な物量を前に母星をも奪われてしまう。絶望的な状況下にあつて、しかしわずかながら望みもあつた。帝国軍を統括する旗艦が最前線に出撃しているのだ。

最後の希望を託され、出撃する最新鋭宇宙戦闘機ソリッドランサー。プレイヤーは砲撃手となり、地球帝国軍の包囲網をかいくぐって帝国軍旗艦O-DARKの破壊を目指す。

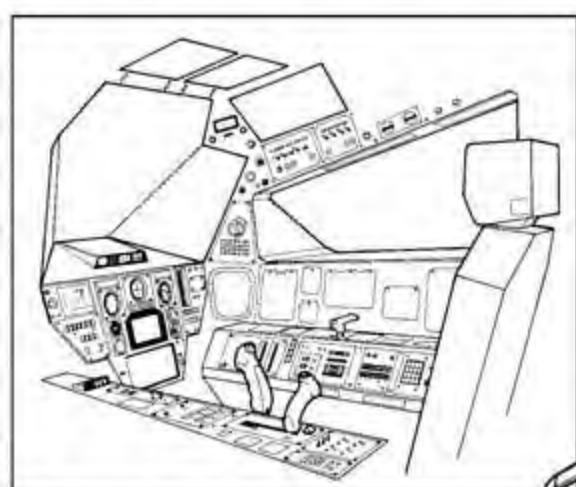
反乱勢力、最後の出撃。
失敗は許されない……

SOLID LANCER

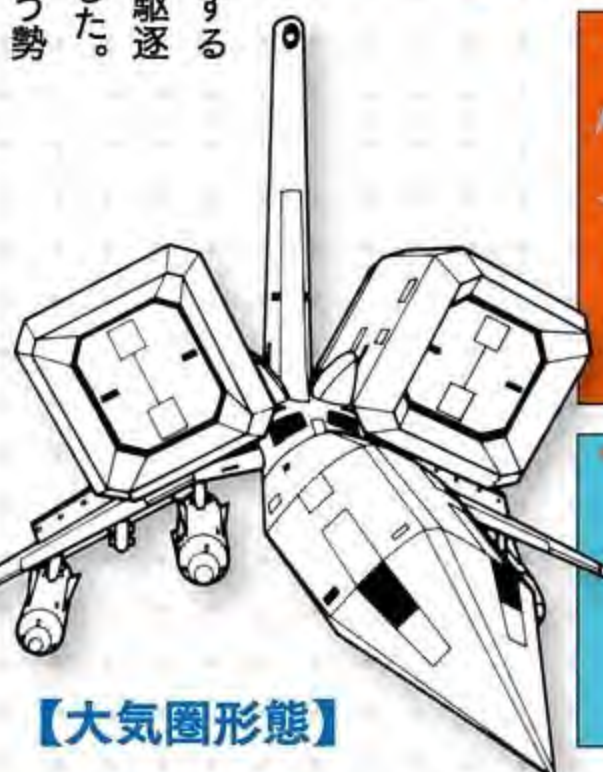
ソリッドランサー



【宇宙形態】



人材が枯渇し、砲撃手が見つからない。名乗りを上げたキミは訓練こそ積んでいるものの、実戦経験はない新人だ



【大気圏形態】



海中をも進める万能機。しかしシールドがなくなると木っ端微塵だ！

1990年頃のシステムソフト

本作『ソリッドランサー』が発売されたのは1993年。同年、システムソフトからは『大戦略EX』、『ゴジラ』、『ファイナルブレイカー』、『ストラディア』、『零戦記』、『ロボクラッシュ2』、『麻雀三国志演義』と、多数のタイトルがリリースされている。この前後の代表タイトルとなると『大戦略IV』、『マスターオブモンスターズファイナル』、『エアーコンバットIII』が1992年に、『空軍大戦略』、『雀道』が1994年にリリースされている。

タイトルの懐かしさに、目頭の熱くなったユーザーもいるのではないだろうか？

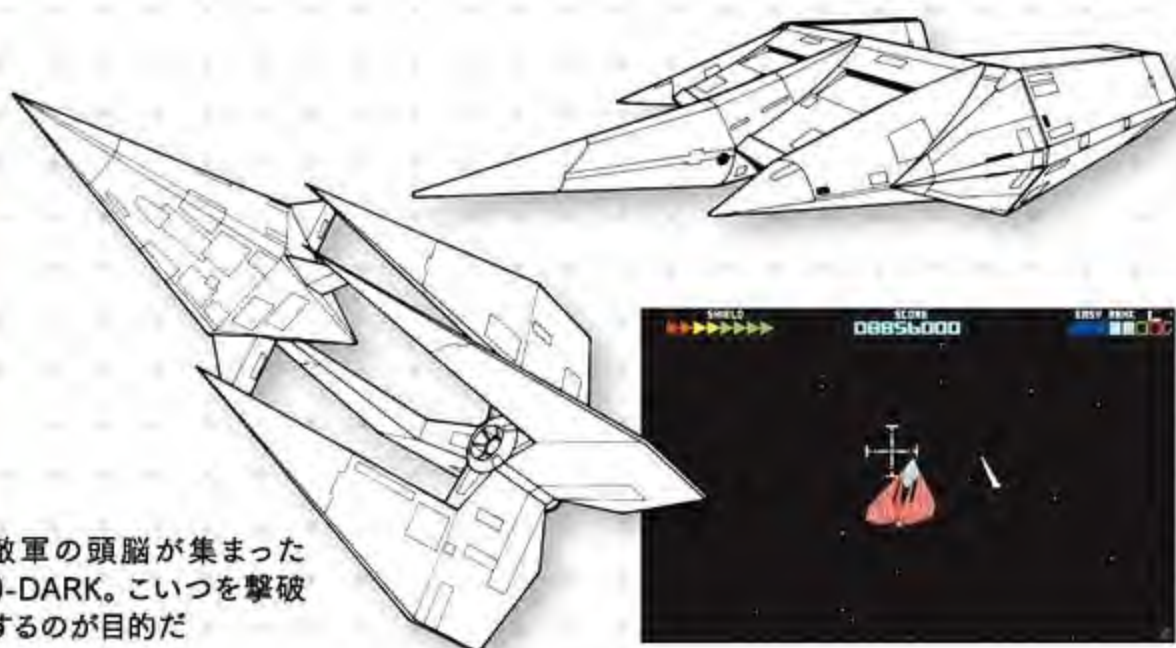


システムソフトといえば『大戦略』を思い浮かべる人が多いと思うが、実はさまざまなジャンルのゲームを発売していたのだ

少しでも狙いを正確にするために、連射ツールは必須！

プレイヤーの役割は砲撃手として、接近する敵機や施設を撃破することにある。操縦士は別にいるため、移動には一切、口出しすることはできない。メジャーな作品を例に出すなら『ギャラクシアン3』が近い。自機の不意な動きで照準を外されたときなど、つい「うまく操縦しろ！」との悪態が口に出てしまう。

敵機の動きは素早い上、マウスのクリックで照準が合わせにくくなり、渡り合うのはまず不可能。もしプレイする機会に恵まれたのなら、事前にマウスの連射クリックツールを用意することを強くお勧めする！



敵軍の頭脳が集まったO-DARK。こいつを撃破するのが目的だ



『大戦略III '90』 ©SystemSoft Alpha Corporation
©D4Enterprise Co., Ltd.

移植・復刻

Windows プロジェクトEGG『ソリッドランサー』配信中／945円(税込)

繰り返す。これは**実戦**ではない。**ゲーム**である。

フライトシューティング SCRAMBLE

『エースコンバット』最新作は3DSで登場。
歴代シリーズの中でも画面が小さいハンデを、
はたしてどう克服したのか!?

Text=糸井賢一(フリーライター)



エースコンバット 3D クロスランブル

■ニンテンドー 3DS ■バンダイナムコゲームス
■2012年1月12日 ■5800円(税込)
■CERO:A(全年齢対象)

3DS

懐かしのフェニックスエンブレムが、新たにムービーで描かれた! しかし残念ながら初代のフェニックスカラー機は登場しない



後のシリーズでたびたび、その名が登場する永瀬。別人か同一人物かは今のところ謎だ

本作は新章『エースコンバット』 シリーズの始まりなのか!?

国内では最初の任天堂ハード作品となった『エースコンバット 3D クロスランブル』。本作を購入してマニュアルを見ると、そこには懐かしのフェニックスエンブレムに、ジョン・ハーバードと永瀬ケイの名前が。あらためて調べてみると、本作は初代『エースコンバット』と『エースコンバット2』をベースとし、シリーズの背景やゲーム要素を加味して再構成された作品とのこと。なるほどつまり『エースコンバット』の新章という位置づけにあたるのね。

現代とよく似た架空世界。軍事クーデターの発生から物語は始まる。主人公は志願兵としてクーデターを鎮圧する側に参加し、戦闘機で戦うといったもの。

ジョンに永瀬といったシリーズでお馴染みのキャラクターが僚機のパイロットとして登場。初代や『エースコンバット2』での名物作戦だった狭い渓谷内の飛行や建物内の飛行、弾道ミサイルとの追いかっこなども採用され「そうそう、昔の『エースコンバット』はこうだった!」感を盛り上げてくれる。

その一方で新たに敵部隊や『エースコンバット・ゼロ』にて採用されたイベントシーンも盛り込まれ、演出のバリエーションアップもきっちり行われている。

またシナリオモードの進行にあわせてサバイバルミッションとエクストラミッションというやり込みパートが追加されるなど、新章の立ち上げ作品として申し分ないボリュームになっている。

サバイバル、エクストラの両ミッションは、機体に大きな制限がかかった状態で始まる





新しいシステムで爽快に攻めるか？ 腕前で時間短縮か！

シリーズのファンが本作をプレイして特に感じることは「機銃が当たらない」だと思う。近距離ならば問題ないのだが、距離が遠いと敵機と照準レイトクルが重なっていてもまず当たらない。そういえば初代や『2』の機銃の命中率も、同程度だった気がするが、いかがだろうか？

システム面で初代や『2』から変更された点も多く「アタックマニユーバ」の採用は最たるもの。これは敵機を捕捉し続けることで敵機背後への自動移動が可能になるシステムで、必殺技感覚で使うことができる。便利な反面、撃墜までに時間がかかるという欠点もあり、短時間クリアが条件のSランクをねらうなら「アタックマニユーバ」に頼らない技術を身につけなければならない。ほかに背後からのミサイルを緊急回避する「エスケープマニユーバ」、失速する危険はあるが急角度で機体を回頭できる「ハイGターン」

高ランクねらいや、マニユーバに頼らないクリアを目指すならば、瞬時に機体の向きを変えられるハイGターンの取得は必須。積極的に活用して慣れるべし



敵機を追尾し続け、画面右下の矢印ゲージがたまれば、アタックマニユーバを使用できるようになる。低高度時や敵機に捕捉されている時は使用不可にされるので注意



など、使いこなせば異次元の超機動を可能とするシステムが盛り込まれている。これらのシステムはゲームの難易度を大きく下げてしまっている。しかし本作で求めているのは格好よさと爽快さだと思う。ハードによる差別化も含めて、こういった方向性も大いにアリなのではないだろうか。もちろん3DSのハード性能も関わっているのだろうけど。

もし3DSで続編が作られるなら、本作同様に爽快さ重視で構成されるだろう。特に「エースコンバット3」との相性はいいんじゃないだろうか。いや、いいに決まっている！ 今後の展開に大いに期待します。



レーダー、通信、各種情報は下画面に表示される



こちらはPSP版。画面から得られる情報はPSP版の方が多く、視線の移動も少なくて楽だ。しかし3DS版は敵機が地面に墜ちてくれるぞ！

ニンテンドー 3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。画面写真は2D表示のものです。

任天堂ハードで遊べるシューティングを発掘!!

NINTENDO ニンテンドウ パワーアップ POWER UP

今回はWiiのバーチャルコンソールで復刻されたMSXの名作と、3DSで配信中の、知る人ぞ知るハンティングゲームを紹介だ!



クオース(MSX版)

■Wiiバーチャルコンソール ■KONAMI
■2010年2月2日 ■800Wiiポイント
©Konami Digital Entertainment

Wii

Text=鳥辺野 九(フリーライター)

あなたのココロのスキマ
お埋めいたします。

叩いてかぶってジャンケンポン。落語家の桂三枝師匠が考案したスピードと決断力がものをいうジャンケンの進化系で、叩くか叩かれるか、緊張感あふれる攻防戦が魅力のお座敷遊びだ。現代社会においても重要案件の採決時によく用いられる決定手法なので、みんなも一度は経験したことがあるはずの国民的ゲームだ。『クオース』のルールは押し寄せる不定形ブロック群にブロックを打ち込んで四角形を造り、ひたすらにブロックを消去していくだけ。しかし単純明快なルールの奥底に潜む中毒性はほかに類を見ない。まさに叩いてかぶってジャンケンポン同様にスピードと決断力が織りなす舞台を緊張と緩和が手を取り合ってダンスを踊り、僕は、やがて訪れる高速化現象がもたらす脳内麻薬の海に溺れるしかないのだ。

『クオース』には落ちもののパズルの醍醐味と呼べる連鎖消しはない。求められるのは精密機械のような確かな連射とピンポイントで狙い撃つシューティング感。その一撃はシューティングゲームに勝るとも劣らない。

ゲームの攻略のキモはブロックの消去の仕方。それ次第でゲームの楽しみ方はガラリと変わる。不定形ブロックの形状を一瞬で見極め、周囲を巻き込んで大きな四角形を成形する。ブロックが消滅している間は時間が止まり、余裕を持って次のブロックを狙える。いかにギリギリまでブロック群を画面内に引き出し、ピンポイントショットを打ち込むか。ダイナミックなプレイになる。



シューティングパズルゲームと冠するだけはある中毒性の高い熱いシュート感は伊達じゃない



2Pモードは二人でブロックを消す協力プレイと相手側に消したブロックを送り込む対戦プレイ

落ち物パズルの元祖『テトリス』では埋めたくとも埋められなかったスキマが、『クオース』では自分の好きなようにいくらでも埋めることができる。時には大掛かりな仕掛けを打って巨大な四角形を作り大規模消去を。時には連射で小さなブロックを片っ端から消去していく。そしてブロックのスキマを埋めていたつもりが、実は埋められていたのは自分のココロのスキマだったと気づくのに、そう時間は要さないはずだ。

たまには、弾幕のスリルもなし、破壊のカタルシスもなし、緻密な設計図をもとに巨大なビルを解体するプロフェッショナルな気持ち味わえるシューティングはいかが?



鹿狩王

■ニンテンドー 3DS ダウンロードソフト
 ■アーケシステムワークス ■2011年12月28日
 ■500円(税込)
 ©ARC SYSTEM WORKS

3DS

Text=高岡昌己(フリーライター)



ジャイロセンサーで味わう スポーツハンティングの魅力

本作は2009年にWiiウェアとして発売された『鹿狩』に、さまざまな要素を追加したニンテンドー3DS版だ。『鹿』を『狩る』ゲームだから『鹿狩』。さらにそこに追加要素を加えているため、『鹿狩』の『王』ということでは『鹿狩王』になった(と思われる)。野山を駆け回ることも、キャラクターをレベルアップすることも、武器をパワーアップすることもない。ひたすらターゲット(鹿およびほかの野生動物)を狩る(殺傷ではなく捕獲する)だけ。だから『鹿狩王』なのである。

さまざまなモードがあるが、「インスタント」と「ミッション」が基本となるゲームモード。「インスタント」は複数のエリアから狩りをしたい場所を選び、制限時間内にどれだけのターゲットを捕獲できるかを競うモード。「ミッション」はその名のとおりさまざまなミッションが用意されているモードで、1撃で1頭の鹿を捕まえろ、制限時間内に20チェイン決めろといったミッションが登場。それをクリアしていくことで狩猟技術が上がり、その後に「イ

ンスタント」をプレイすれば、自分の技術向上が実感できる。

以上のことは『鹿狩』と基本的に同じ。ではタイトルに「王」が冠されたのはなぜなのか。理由のひとつは追加要素が豊富なことだ。武器はボウガンとライフルに加えてショットガンが追加され、ライフルとショットガン使用時には狙撃モードに移行できるようになった。そしてターゲットとして、鹿やウサギなどに加えて、凶暴なヒグマの一種であるベアー、氷河期に絶滅したと言われる伝説の鹿・メガロケロスが登場。ともに大型なうえにレアなターゲットなので、出現したときには3DSを

持つ手が震えてしまうことだろう。

もちろん3DSならではの要素も追加されている。操作方法はスライッドパッドとジャイロセンサーから選んで、ジャイロセンサー時は本体を傾けて視点と照準を移動。手ブレで照準がズレてしまう感覚は、まるで本物の銃を構えて獲物をねらっているかのようだ。また、自分のいる場所が狩り場になる「AR」モードも3DSならではといえる。

無駄を一切排除しながら必要な箇所には追加要素を加え、狩りの魅力をシンプルに表現している本作。タイトルから感じられる男臭さは、ゲームの中にも強烈に漂っている。



美しい自然の中で野生に生きる動物たちと対峙する緊張感。下画面には捕獲した獲物とスコアがカウントされていく

【 タッチ操作で自機との一体感を味わえ! 】

あなたは自分の指に激怒したことがあるか? 私がiOSのシューティングゲーム『Assault Squadron』をプレイして最初に感じたことだ。タッチパネルで操作する以上、敵弾を避けるべく、激しく指を動かせば自機も敵弾も見えなくなるのは必然! 正直腹立たしかった。最近iOSでは名作と呼ばれるシューティングゲームのリメイクや移植が盛んに行われ、注目を集めているが、問題となるのが操作性。画面上に仮想的なコントローラを表示するなど、さまざまな方法が試されているが、完成しているとは言い難い。『Assault Squadron』は、iOSオリジナルのシューティングゲームで、画面スクロールがステージによって縦と横の両方がある。弾幕系ではなく、90年代のシューティングを彷彿とさせるグラフィックと難易度。複数から選べる機体、アイテムのゲットで強化されていくショットとミサイルなどなど、2Dシューターにはたまらない要素が詰まりまくっている。全6ステージと手軽にプレイできるボリュームながら、クリアする難易度によって使える機体が増えるなど、何度もやる気にさせるポイントをしっかり用意しているのがなんともニクイところだ。ステージごとのボスを倒したときに挿入されるムービーもスター・ウォーズ的で、ついついニヤリとしてしまう。

そして、話は操作性に戻るが、『Assault Squadron』が示したのは、とにかく数多くの選択肢を用意したこと。まず、潔いのはショットとミサイルは自動発射で、操作は自機移動だけという点。タッチパネルだけの操作となるスマートフォンでは、これが今のところベターだと私は思う。そして、肝心の自機移動だが、基本となるのが指をスライドした分だけ自機が動く「TOUCH CONTROL」。動かしやすいが、指で画面が隠れやすいのが難点。次は、指をスライドして操作するが、指の動きに対して2倍の速度で自機が動く「PROPORTIONAL TOUCH CONTROL」。指を画面の隅に置いて、微妙に動かすだけで自機を動かせるのが大きな魅力。その反面、動きの微調整には慣れが必要で敵弾が多いときは避けにくい。とはいえ、指のちょっとした操作でキビキビと動くのは面白く、自機との一体感を感じつつ、自機の動きが速いのでニュータイプ的な気分にもなってくる。「オレの超感覚で敵弾を避けつつ、撃破しているんだ!」という壮大な勘違いを感じられるのだ。やはりゲームをする以上、「オレ強ええ感」は大事であろう。

そのほか、画面の隅に仮想コントローラを表示する「VIRTUAL JOYSTICK」。定番の方法だが、コントローラのサイズがそこそこ大きく、指で画面がこれまた隠れやすい。最後は本体の傾きで自機を操作する「ACCELEROMETER (TILT) CONTROL」。はっきり言ってムズイ。ちょっと傾けるだけで自機がすごい速さで画面の端まで飛んでいく。この操作でクリアできたら、それはそれで超感覚を身につけたと言える。操作性の点で不満が出やすいスマートフォンだが4種類の操作方法を用意することで解消したのは素晴らしい。ゲームとしての完成度も高く、有料だがプレイして損はない!



タッチ&プレイ!
iPhone
シューティング

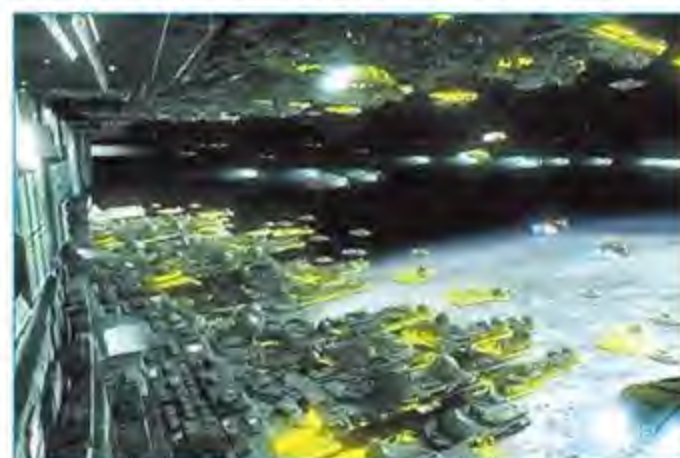
Text= 芹澤正芳 (武蔵野プロ)

Assault Squadron

■ iPhone、iPad touchおよびiPad互換iOS3.0以降
■ Chillingo ■ 2010年11月2日
■ 85円(税込)
©The Binary Mill



ダブルタップでボム、触れないとSPアタック発動



ボス撃破後の映画的なムービーも見どころ



縦と横、ステージによってスクロールが変化



タッチ&プレイ! Android シューティング

Text=高岡昌己(フリーライター)



魔砲大戦

■Android OS 1.6以上 ■RONJI
■2011年8月23日
■寄付版:100円、無料版:0円
©2011 RONJI



全部で5つのステージがあり、最後には個性的なボスキャラクターが出現。もちろんボスも魔砲少女で、対戦前には会話シーンが挿入される。それぞれのボスがどんなキャラクターなのかは、メニュー画面のプロフィールから確認可能だ



ボスだけでなくザコや中ボスも含めて、ほぼすべての敵キャラクターも魔砲少女。しかし単調な攻撃が特徴のメカカルな敵も出現する。魔砲は、敵が使ってくるほぼすべての攻撃を無効化可能。ボス戦や強烈な弾幕に対して使っていける

【最大の魅力は美少女キャラクターではなく
シューティングの基本が堪能できること!】

洋の東西や時代の今昔などを問わず、人は言葉遊びや語呂合わせが好きだ。勝負の前に縁起を担いで豚カツを食べ、4や9といった数字を忌み嫌い、受験勉強や専門用語を暗記するために語呂合わせが使われることも多い。タブロイド紙の表現も言葉遊びや語呂合わせの用法のひとつといえるだろう。それらはさまざまな言葉や表現を知らなければ使えないもの。オヤジギャグの代表であるダジャレも凝縮された知識がほとばしるひと言として感じ取れば、それを発する人に対する見方も変わってくるはずだ。

そんなわけで『魔砲大戦』である。なんと登場キャラクターは魔砲少女。魔“法”少女ではなく魔“砲”少女なのだ。それはなぜか。それは今作がシューティングゲームだからだ。ゲーム内容を端的に表現しながら、なんと本誌にふさわしいタイトルだろう。もちろん英語タイトルは「Magical Wars」ではなく、『Magical Cannon Wars』である。

堅苦しい書き出しをしてしまったが、『魔砲大戦』はオーソドックスな縦スクロールシューティングだ。舞台は特殊な才能を持った「魔砲少女」たちが各国の戦争の代理として戦う世界で、主人公の朱梨（あかり）は魔女としての訓練は受けていないものの才能はあったという設定。システム面ではパワーアップアイテムや魔砲と呼ばれる強力な攻撃が用意され、敵を破壊すると出現するコインを取ると防御力がアップ。そのコインを一定量を取るとHPが1回復し、そのHPが0になるとゲームオーバーとなる。

操作方法は2タイプから選択可能。タップおよびスライドした指の位置に自機が移動するタイプと、スライドした指の動きに合わせて自機が移動するタイプだ。前者は直感的な操作が可能だが、指に自機が隠れてしまうことで敵弾などを避けられないことがある。そして後者は、弾幕を避ける場合などにやや距離が計りづらいが指に視界を遮られることはない。どちらを選ぶかは自分の好み次第だ。

飛び抜けた魅力はないが、Android用のゲームとして手軽に楽しめることに加えて、前述したようなシューティングゲームの基本が詰め込まれていることが今作の特徴。キャラクターゲームとしてではなく、特定の敵に対してどの攻撃が有効なのか、敵弾を避けつつコインを取るためにはどうしたらいいのか、弾幕をどのように避けるのかなど、特に初心者に対してシューティングゲームの魅力と基本を教えてくれる。ちなみに難易度は4種類から選択でき、コンティニューはできないもののタイトル画面に戻ればステージセレクトも可能。そんなところも短い時間でプレイするAndroid用のゲームとしては嬉しいところだ。

言葉遊びや語呂合わせは、言葉を使うことを許された人間ならではの“楽しみ”。それはゲームをプレイすることにも当てはまる。自分の知識をフル活用してベタなダジャレを考えながら、『魔砲大戦』でシューティングゲームの楽しさを満喫。そんな人間ならではの“楽しみ”を堪能してみよう。

ゲームの中に隠されたミニゲームを探して

ミニ
シューティング

mini shooting
discovery museum

発掘展

Text=レンチ・ロッカク(フリーライター)

意外なタイトルに隠されている、見逃すことのできないシューティングゲームを発掘。今回は新世紀突入直後に発売された、PC用アクションRPGから魅力的な逸品を紹介!

今回の
発掘品

ツヴァイ!!
シューティング

Win

ツヴァイ!!

■Windows XP/2000/Me/98
■日本ファルコム
■2001年12月20日
■DVD版:4788円(税込) /ダウンロード版:3990円(税込)
©2001 Nihon Falcom Co. All rights reserved.



作品解説

操作の全てをマウスで行う痛快アクションRPG。コマンド式RPGでは味わえないリアルタイムならではのスピーディな展開を楽しめる傑作。PS2やPSPにも移植されている人気作品で、2008年には続編の『ツヴァイII』も発売。

『ツヴァイ!!』は、2001年当時、しばらく過去の傑作のWindows版リメイクが続いていた日本ファルコムから飛び出した、びっくり箱的な完全新作でした。この作品の登場は、PCがWindows主流になってもファルコムはやってくれる!と、それだけで思わせてくれるものでした。雰囲気もそれまで同社が数多く手掛けてきていたシリアス路線ではなく、ファルコムには珍しいコミカルかつファンシーなものになっていて、1周あたりのプレイ時間も短め。それ

浮遊大陸のアクションRPG
ならオマケはシューティング!



ボス。大きめの自機にはつらい弾数と前後から固いザコが襲ってくる難関

でいて、クリアの有無が自由な激ムズダンジョンが存在したり、ミニゲームが多数存在したりと、やりこみ要素も豊富な傑作でした。その『ツヴァイ!!』。本作には、熱い横スクロールシューティングが眠っております。その内容は、舞台となっている浮遊大陸アルジェス周辺空域を、生活物資を週に1回運んでくるという設定がなされている定期的なレシプロ機にて飛び回り、襲ってくる敵を打ち落としてゆくという、世界観を活かした内容のもの。レトロな作品を彷彿とさせるBGMにのり、地下洞窟探索メインの本編から、青く広い空へと飛び出しましょう!





プロペラでは敵弾を防ぐこともでき、状況に応じて前後に換装が可能。“あたり判定”の大きなこの作品では重要な防御手段となる

自機のプロペラは投げ飛ばしが可能。これで敵を攻撃するとボーナス点が入る。がんがんブン投げて点数メーターも高速回転だ



星型ショット→星型ショット2連→レーザーと強化する通常ショット。これに加えて誘導性のある小さな矢がメインの武装となる

Back to Basic —— 基本に還る ——

本作『ツヴァイ・シューティング』は小細工を抜きに、シューティングの基礎路線を堂々と歩く作品に感じます。凡庸な性能の自機、そう多くはない敵と敵弾。単純にクリアするだけなら絶望までは感じない難易度。

中でも私が一番、古典的なシューティングらしい雰囲気を感じた部分は自機の攻撃方法です。自機は3段階までアイテムで強化できるショットと誘導弾、それにサブウェポン「プロペラ飛ばし」で敵に攻撃できるのですが、このプロペラ飛ばしに思わずニヤリ。飛ばしたプロペラは回収時に自機の前または後方に付け替えが可能。そして敵弾を防ぐバリアにもなるのです。これは不朽の名作『R-TYPE』シリーズの自機「R-9」と相棒「フォース」を彷彿とさせてくれます。

また、今どきのシューティングには当たり前に装着されているショットのオート連射機能が深く取っ払ってあり、連射したいなら自力でキーを高速連打しなくてはなりません。それでいて、数こそ少ないものの敵が固い。オート連射という文明の

利器に慣れてしまった今どきの我々には面倒で、しかもリアルに体力を要求されます。

しかし、この運動不足気味なゲームは汗だくになること必至の古きプレイスタイルは、遊び終えた時に感じる心地よい肉体疲労によって、「俺はやった」という達成感をくれるエッセンスです。

単純にクリアすることから、スコア稼ぎに遊び方を転じれば、途端にプレイヤーに牙を剥く、巧妙な難易度の激変も秀逸。前述したとおり敵が固めで連射力が求められ、登場した敵を急いで倒して回るという、ファミコン名作が全盛期だった時代のシューティングにも酷似する稼ぎ方の香りは憎いほどに芳醇。

さらに、シークレットボーナス探し、倒した敵が落とすコインの回収、プロペラの投げ飛ばし攻撃で敵を倒すと得られるボーナススコア、攻略時の残機数ボーナス。これらの稼ぎ要素は、パターン構築を白熱させてくれます。

ひたすらに懐かしい楽しさを堪能させてくれる本作。ノスタルジーに浸りたい方や、レトロな空気に興味がある方はぜひプレイを。

ゲームプレイ可能条件

シナリオを順当に進めて行くことでプレイが可能になります。

具体的には、ゲーム中盤でアイテム「磁石」と「電池」を所持していることが条件。これを所持し、ダンジョン「バーヴェル庭園」へ向かい、地下4階にある中央分岐地点から「L12・妖精の通路」へと進み、同エリアの最深部まで足を運ぶと、「ウンデーンランド」という場所に到着します。そこはマップ中央付近に、いかにも怪しい(?)ゲーム筐体が設置してありますので、それを調べると、1回100ペンネでプレイができます。(※PSP版ではプレイできません)



見るからに燃えるオブジェクト。コインを注がずにはられない?

シューティング・トーキング



『TIME PILOT』© Konami Digital Entertainment

Shooting's Gate～タイムパドックスシューティング考

1面から同じ時間軸を何十回もループし、分岐したルート＝並行世界を認識できるシューティングゲーマーは、皆時空から解放されたタイムトラベラーであり“世界線”を観測するリーディングシュタイナーの持ち主だ。数々の時空に出現したタイムトラベル・シューティングを考察する、これがシューティングゲートの選択か――。

Text=多根清史 (フリーライター)

『TIME PILOT』s 2001年は違う世界線!

『STEINS;GATE』のヒットを切っかけに、再び熱い注目を集めている「タイムトラベル」。19世紀末の小説「タイムマシン」からSFの一角を占め、「ドラえもん」や「ターミネーター」など大作で採用されたこともあり、漫画や小説でも定番だ。

このアイデア、シューティングとも縁が深い。1面～最終ステージを繰り返すループ構造は「時間遊覧」だし、『ダライアス』などのルート分岐タイムトラベル理論のひとつ・多世界解釈に基づくもの。シューティングゲーマーは、時間を観測する「目」を持つのだ。

タイムトラベル・シューティングの先駆けは『TIME PILOT』。1910年Ⅱ複葉機の時代からプロペラ機の1940年、ジェット機の1982年へとタイムスリップ。8方向にスクロールする技術も「未来」的だった。

でも、過去の機体をガンガン撃墜して歴史改変への気配りナシ……? UFOが空を埋め尽くす2001年なんて、僕らとは違う世界線ですよ! 『スーパースターフォース』には、同じ80年代半ばの「バック・トゥ・ザ・フューチャー」とのシンクロを感じる。時空を旅して悪の根源ゴードスを倒した主人公が封印を壊し、再びゴードスがよみがえって悲劇を繰り返すバッドエンドは衝撃的だ。しかし、よく考えたらグッドエンドのほうがとんでもない。ゴードスⅡ地球が変わり果てた存在が生まれない歴史への改変Ⅱゴードスありきの世



宇宙一のプレスリーおたく・セイビス。時のほろまでアダルティなセリフ

『逆弾』©TAITO CORPORATION 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

タイムマシンを奪って 歴史改変する博士?

界もなかったことに。つまり、主人公も元の世界ごと消滅してしまう……人類を救った自己犠牲が、ゲームの中では語られないだけにもの悲しい。そしてヒネリのない縦シューに、タイムトラベルで味付けしたのが『逆弾』。ハイブリット生命体「ギアンディガス」の歴史改変を止めるため三人が時空を駆けるのだが、「絶対逃がさないぞ!」と時空と関係ないセリフを言うキャラの薄さ。いや、最初は弱っちいギアンディガスが各時代の技術を取り込んでいくのは設定とかみ合ってる。でも、「奴はエルビス(注:プレスリー)を殺し、人類の絶滅を考えている!」そんなワケないよ!

秘められたループ構造の壮大さで『RAYMAN』シリーズに並ぶものなし。26世紀の人類によって開発され、暴走の果てに22世紀に現れた生体兵器――それが宿敵「バイド」の起源なのだから。シューティングとしてのシリーズ最終作『2011



26世紀の人間が産み落とした生体兵器が、22世紀の人間を苦しめるタイムパラドックスが起点の『R-TYPE』。謎のバイド機が未来の自機だったり（『R-TYPE FINAL』）この世界の時間流は乱れがち

『R-TYPE』©1987 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

TYPE FINAL』のF・Cルートは、22世紀から時空を移動し、26世紀に着いた時点でエンディングを迎えるが、解釈には諸説ある。

ひとつは、悲劇の根源である26世紀人のバイド開発を阻止しに行ったというもの。これはバイドの存在しない『R-TYPE LEO』へとつながる。

もうひとつは、26世紀に出現した自機が、バイド開発の切っかけである「外宇宙からの脅威」に誤解されたとする説。前者とすれば悲劇は終わり、後者なら時間のループに陥る。どちらかを確定せずに「シミュレーターの猫」（箱を開けるまで猫の生死が確定しない）の余韻を残しているのだ。

バイドの誕生は「事故」だったが、「歴史改変」が戦いの主軸となるのが『オメガブースト』。コン

ピュータネットワークに発生した「アルファ・コア」を消すために人類がタイムマシンを作ったところ、逆に奪われてしまう。その野望を阻止するために「オメガブースト」が出撃するのだが、ほぼ敵勢力を全滅させたと思ったら、歴史改変が終わって機械化された地球に飛び出した！

プレイステーションでも最強のポリゴンシューティングと言われる本作だが、「世界最初の汎用コンピュータ【ENAC】に自らの意識を埋め込んだ真空管を取り付ける」というタイムパラドックスSFとしても完成度は高い。

『ニンジャコマンドー』には、よりドス黒い巨悪が潜んでいるかもしれない……。織田信長を爆烈究極



90年代末に3次元アクションの頂点に立った本作だが、タイムシャフトをめぐる4次元ストーリーも熱い。まあ進化を助けられた人類がアルファ・コアへの恩を忘れて始まったケンカでもありますが

『オメガブースト』©1999 Sony Computer Entertainment Inc.



史上最強の英雄は誰か？ この謎が解かれる日がついに来た。博士がタイムマシンで8人の英雄たちを連れてきて、疑問に終止符を打ち……歴史をねじ曲げてよ！

『ワールドヒーローズ』©SNK PLAYMORE

未来を戦場の渦に巻き込もうとする死の商人「スパイダー」が、タイムマシンで歴史をねじ曲げてしまった！ 魔の手から歴史を守るため、ニンジャよ戦え！

『ニンジャコマンドー』©SNK PLAYMORE



さっそくタイムマシンで世界じゅうにいきよう！

拳で燃やしておいて「しんぱい ごむよう！ みねうちでござる！」で済ませるリユーも有名だが、注目したいのが司令官のブラウン博士。

リユーたちが悪の組織・マルスコポーレーションからタイムマシンを「うばって」いることから、博士が自力で発明してないのは明らか。しかし『ワールドヒーローズ』では、ブラウン博士はタイムマシンを「発明」したと自称し、「歴史上、誰が一番強かったのか？」と面白半分にな各時代の英雄を集めて大会を……極悪人がここにいます！

移植
復刻

『R-TYPE』…OS 配信中、Android 配信中、Xbox LIVE アーケード『R-TYPE DIMENSIONS』アレンジ収録・配信中
『ニンジャコマンドー』…Wii バーチャルコンソール配信中
『ワールドヒーローズ』…PS3/PSP NEOGEO Station 配信中、Wii バーチャルコンソール配信中

SHOOTING TALKING

シューティング・トーキング

シューティングで学ぶ英会話教室

多関節の触手をうねらせようがビームを放とうが、言葉が通じれば皆トモダチ。地球侵略を虎視眈々と狙うエイリアンだって、地デジとかワンセグを受信したりNOKを欠かさず聞いて、人類に溶け込むチャンスをうかがってるに違いない。インベダーとすれ違ってBUZZ っても慌てないよう、シューティングで学ぼう英会話!

Text=多根清史 (フリーライター)

■アバウトに頼みごとをするとき

MISSION

DESTROY ALL ENEMIES AND DEFEND THE UNIVERSE

和訳: 任務 全部の敵をやっつけて、宇宙を守りなさい

『スターラスター』スタート時の指令から。「地球周辺の衛星軌道上を守れ」とか「銀河パトロールしなさい」とかエリアを限定せずに、敵の始末と宇宙の防衛をざっくり頼みたいときに使いたいフレーズです。

■お客さんがアポなしで来たとき

What is this place?

Keep your eyes peeled!

和訳: なんだここは? 油断するな!

謎のエイリアン軍団と死闘した『魂斗罗』から1年後の『SUPER魂斗罗』での会話。地球が魔の手を逃れたと思われたその時、再びやってきたエイリアンに驚いたビルとランスが交わした会話です。急な来客があって、おもてなしの準備ができていないときにジャストフィット。

■地球が割れたとき

Was its phantasm the last attacking or its last moments.

And was this for real or was I dreaming. Nobody knows yet.

和訳: あの幻は最後の攻撃なのか、それとも断末魔の叫びなのか。

あれは現実だったのか、夢なのか。まだ誰も知らない。

『メタルブラック』のグッド(?) エンディングより。ラスボスにとどめを刺した瞬間に、「地球が真っ二つ」のビジョンを目にしたパイロットの心の揺れが「夢か現か」という戸惑いに見て取れます。ちなみに“one's last moments”とは断末魔のことで、悪党の経絡秘孔を突いたときにも応用できますね。



ファミリーコンピュータ『スターラスター』©NBGI



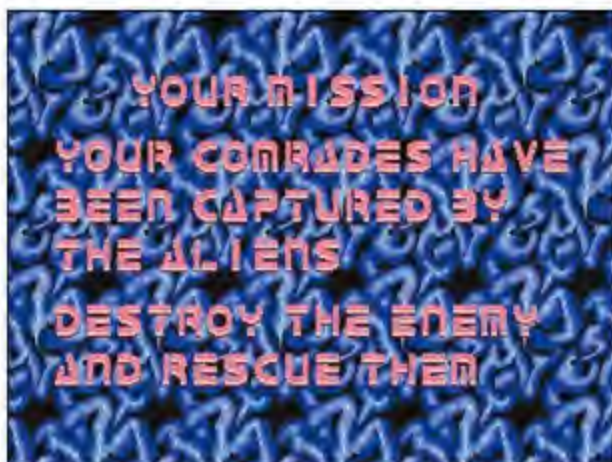
アーケード『SUPER魂斗罗 エイリアンの逆襲』©Konami Digital Entertainment



アーケード『メタルブラック』©TATTO CORPORATION 1991 ALL RIGHTS RESERVED



アーケード『メタルブラック』©TAITO CORPORATION 1991 ALL RIGHTS RESERVED.



アーケード『エイリアンシンδροーム』©SEGA



アーケード『マスターオブウェポン』
©TAITO CORPORATION 1989 ALL RIGHTS RESERVED.

■仲間が殺られて殴り込むとき

**The death of one soldier caused a coup of the military.
Twenty thousand mass produced "BLACK FLY" flew
into the sky area of "NEMESIS"**

和訳：ひとりの兵士の死が、軍にクーデターを引き起こした。

生産されていた2万機ものブラックフライが

ネメシスの宙域に飛び立っていった。

こちらは『メタルブラック』のバッドエンディング。ワイルドリザードみたいな爬虫類ヅラの人に絡まれたりしたら、「私がやられたら2万機の～」とブラフをかけるのに便利かもしれません。

■ひるいなき挑戦者を褒め称えるとき

INSERT 1 COIN

和訳：コインいっこ いれる

1 SHOCKWAVE FOR 18 STARS

和訳：18スターズに あショックウェイブ

PRESS START TO FIRE SHOCKWAVE

和訳：スタートボタンをおし、ショックウェイブでしゃげきせよ

以上は『S.T.U.N. RUNNER』より。この項目にかぎり、英語版／日本語版の比較となっています。「WORLD CLASS STUN RUNNERS」（世界級の～）→「ひるいなきスタンランナーズ」と訳すセンスもさることながら、「SHOCKWAVE」→「あショックウェーブ」（アドバタイズ画面）「ショックウェイブ」「ショックウェイブ」と表記がコロコロ変わる素晴らしさ！

■仲間が迷子になったとき

**YOUR COMRADES HAVE BEEN CAPTURED BY THE ALIENS.
DESTROY THE ENEMY AND RESCUE THEM.**

和訳：あなたの同胞がエイリアンに捕まりました。

敵を倒して彼らを助けなさい。

『エイリアンシンδροーム』の命令より。ハイキングとか宇宙とか、非日常的な場所に行くとテンションが上がって（宇宙船ごと）行方不明になったりするもの。エイリアンの粘液に保護されてる迷子を見つけたら、お礼に火炎放射で炙るのが銀河のマナーです。

■名前がユキヲのとき

**THE BOY IS FIGHTING.
HE CONTINUES TO LIVE.
HIS NAME IS YUKIWO.**

和訳：その少年は戦っています。

彼は生き続けています。

彼の名前はユキヲです。

『マスターオブウェポン』のオープニングから。7日間の核戦争で変わり果てた地球や人類と少年の戦いがどう関係あるのかよくわかりませんが、「ユキヲ！」と名前を教えることがコミュニケーションの基本なのです（たぶん）。



『メタルブラック』…PS2『エターナルヒッツ タイターメモリーズ上巻』に収録・発売中
『マスターオブウェポン』…PS2『エターナルヒッツ タイターメモリーズII下巻』に収録・発売中

ボスを倒し、パワーアップ! 繰り返す生存競争を生き残れ

永遠にパワーアップし続けるゲームがあったらいいな、なんて思ったことないか? あるんだなこれが。『PowerUp Forever』はその名のとおり、永遠にパワーアップするという驚きのゲームだ。全方位スクロールのシューティングで、右スティックで全方位にショットを撃てるほか、3種類のサブウェポンと敵弾を防ぐシールドを駆使して戦う。ライフゲージがゼロになるとゲームオーバーだが、一定時間ダメージを受けずにいるとライフは自動回復する。

本作の特徴はゲームに登場する物体はすべて生命体であるということ。自機、敵のほか、地形に見える巨大な物体も生命体となっていて、巨大な生命体に寄生してエネルギーを吸っているパラサイトという敵を一定数倒すと、ボスであるガーディアンが出現。これを倒すと自機はパワーアップし、自機の形状変化、ショットの強化、サブウェポンの追加が発生する。さらに自機が巨大化して、周囲のザコが小さな粒になり、それまで地形だった巨大な生命体が自機を危険分子と判断して攻撃を開始する。また、自機が巨大化したことで空間が広がり、より巨大な生命体が新たな地形となる。

実際には自機の性能的なパワーアップには上限があるのだが、ボスを倒すたびに自機は巨大化と形状変化を続け、永久に進化していく。またステージも地形だった生命体が敵になって襲ってくるため、ステージ構成は毎回完全にランダム。ガーディアンもどんどん強くなっていく。ステージもエンドレスに続き、クリアという概念はない。戦いは果てしなく続くのだ。

ガーディアンを倒すとスコアの倍率が1ずつ上がり、一定時間内に次のガーディアンを倒すと倍率が上がっていくので、スコア稼ぎには迅速にパラサイトを掃討する必要があるのだが、ステージ構成が毎回違うのでパラサイトが寄生する巨大な生命体を探しながら行動しなければならない。パターン化ができず毎回アドリブプレイが要求されるのも面白い。見た目は有機的でメカもの好きだと敬遠しがちかもしれないが、生存と成長、そして闘争というテーマは生存戦争ものと通じるものがある。生命の業を感じながらプレイしてみてはどうか?

Text=藤井ファール(武蔵野プロ)

生きることは戦うこと!
永遠に戦い続け、成長する生命のシューティング
君は命の業を知る



PowerUp Forever
 ■Xbox LIVE アーケード ■バンダイナムコゲームス
 ■2008年12月10日 ■800MSポイント ■CERO A (全年齢対象)
 ©2008 NBGA ©BLITZ GAMES STUDIOS LTD.2008



素晴らしき シューティングの 世界観。

◎ 今回のテーマ ◎

文明レベル

～文明の揺りかごから
墓場まで～

Text= 卯月鮎 (フリーライター)

文明とはすべての土台

シューティングの世界観において、敵と味方、双方の文明レベルがどこに設定されているかは重要なファクターだ。自機の性能はもちろん、ステージの背景や敵の攻撃手段もある程度は文明レベルによって決まってくる。科学が発展した近未来という設定がストリートだが、中には複雑なケースも。たとえばセガの名作3Dシューティング『パンツァードラグーン』は、高度文明の崩壊から数千年後、「旧世紀」の遺物を用いた「帝国」が再び人類の時代を築こうとしている世界が舞台。繁栄の残照、滅びの予感、再生の意味……。それらが重なり合い、独特の雰囲気を生み出す。第一作のジャケットを飾ったフランスの漫画家・メビウスのイ

ラストも印象的だ。

1986年稼働のアーケードシューティング+アクション『アレスの翼』(カプコン)は、もつとややこしい。チラシには「異星人のもたらした巨大コンピュータ『ダーク』によって(人類が)古代文明から超未来文明へ変革を遂げようとした時、来文明へ変革を遂げようとした時、突如として『ダーク』が狂いだした。人々は次々と殺され、人類は正に滅亡の危機に瀕した」とある。古代から一足飛びに超未来、そして滅亡へ。何という慌ただしさ。

空飛ぶ古代文明!?

さて、近未来世界だと想像に頼るしかないが、古代文明なら文献や遺跡が残っている。中でもシューティングに合いそうな舞台が、「空中都市」として名高いマチュピチュを擁

するインカ帝国だろう。マチュピチュは1911年に見つかった標高約2400mの高山にある遺跡。巨石の建造物が立ち並ぶものの、その巨石をどうやって運んだのかは謎に包まれたままだ。技術的には青銅器レベル、そのうえ車輪も滑車もない。重力反転装置や、巨大な鳥による運搬説などもささやかれるというのがその真相は……。ちなみに、オーパーツの代表格「黄金ジェット」も、マチュピチュがあるペルーの隣国コロンビアから出土している。『ゼビウス』でおなじみのナスカの地上絵も同じプレ・インカ文化圏であり、何らかの形で空を飛ぶ技術があったと考えるほうが自然だ……というのはさすがに無理か。

て有名)の産出地でもある。このオレイカルコス、詳細は不明だが「金につぐひじょうに貴重な金属」で、「炎のようにさんざんと輝く」。アトランティス人は、この金属を神殿にびっしりと敷き詰めていた。残念ながら飛行技術に関しての記述はないが、オレイカルコス製の戦闘機はうつとりするほどの美しさだったに違いない。

そういえば、ハドソンの『ヘクタール'87』は、インカ帝国もムー大陸もアトランティス大陸も、ついでに邪馬台国も回る、なかなか贅沢なゲーム。まあ、当時の私は弾を避けるのに苦心(くしん)惨憺(さんたん)、背景を楽しむ余裕は全くなかったが。



写真はセガサタンの初代『パンツァードラグーン』。シリーズは正統後継作『ツヴァイ』、ゲームギア用『ミニ』、RPGの『AZEL』、Xboxで発売された『オルタ』と、世界観を共有した全5本
© SEGA

参考文献

カルメン・ベルナン 阪田由美子訳「インカ帝国—太陽と黄金の民族」創元社
南山宏「オーパーツの謎」二見書房
種山恭子・田之頭安彦訳「プラトン全集12 テイマイオス・クリティアス」岩波書店



「境界線上のホライゾン」で
一躍注目された川上稔による
異色のシューティング小説

書評 白川雄一郎 (フリーライター)

川上稔。書店の棚を分厚い背表紙で占領するその名に見覚えがある方も多いただろう。ことごとくクセのある登場人物たちと、膨大な世界設定と独自の造語が飛び交う作風で、「嘔めば嘔むほど顎関節症」「文庫本が縦に立ち、地震が来ても倒れない」などとも言われるライトノベル作家である。さらに昼間は、とあるゲーム開発会社に勤務する、ベテランのゲームクリエイターという顔も持つ。そんな川上稔の半自伝的青春小説がこの『連射王』。普段のライトノベルとはまた違う、ゲーマーとしての川上氏のバックボーンや思想が色濃

く表われた異色作だ。

主人公・高村昂は野球部に所属する高校生。しかし、レギュラー争いや試合に勝つための野球に執着できない彼は、ほかの部員たちとの間に溝を感じはじめていた。

「……俺、何事にも本気になれない人間なんじゃないかな」

言葉では表現できないモヤモヤをとりあえずゲームにぶつける……そんな青春を体験した人も多はずだ。この主人公も、時間つぶしに立ち寄ったゲーセンで、「竹さん」と呼ばれる男が『大連射』というゲーム（東亜プラン社のシューティングゲームがモデルか）を最高難度でクリアする場面に立ち会ったことから、シューティングに興味を持つ。

「ゲームの王道はRPGにあります。ですが、ゲームの本質は、シューティングゲームそのものだからです。シューティングゲームとは、淀みなく勝ち続けることを強制されるゲームなんですよ」

「この世界に飛び込むと、最終面が一番凄いのだとすぐに解る。だからプレイヤーは気付き、最終面をクリア出来ない限りは、あらゆる意味で完敗なのだと」

そう語る「竹さん」が、最終的な

真剣勝負の目標として掲げるのが、初見のゲームを初回でクリアする「ファーストプレイ・ワンコインクリア」。そして主人公もまた自らの本気を試すため、「竹さん」の後を追うように、シューティングゲームに打ち込んでいくことになる。

ある時は「竹さん」の教えを受け、またある時は自力で試行錯誤しながら、シューティングというゲームに向き合っていく主人公。この作品の最大の特色は、その過程においてシューティングゲームを構成する要素がひとつひとつ丁寧に文章で示され、攻略されているところである。

敵弾の見切り方、8の字回避、スティックの持ち方、連射、安全地帯……。主人公の思考を通して解説されるそれらは、図解なども交えつつ実に論理的に語られる。自機の周囲だけを見ているのは、速い敵弾を避けきれない。しかし画面全体を見ようとするとは精密な移動ができなくなる。ではどうすれば良いのか。全体に意識を向けながらも、自機から発射される弾道のラインから自機の位置を把握するのだ……といった具合である。そこにあるのは、楽しむ・遊ぶと言うよりも、スティックにゲームと対峙するシューターの姿だ。各章

「連射王」
著 川上稔



■四六判ハードカバー
■アスキーメディアワークス
■2007年1月 ■1890円(税込)

のタイトルが「19XX」「達人」などであったり、上巻の巻末には縦スクロールシューティングゲームの発売年表が解説付きで掲載されていたりと、作者自身のこだわりや思い入れもうかがえる。

では本書は、小説の体裁を借りたシューティングゲーム解説書のような固い本なのかと言うと、そうではない。主人公と幼なじみの女の子との関係や、「竹さん」の過去など、多くの川上稔作品に共通する、「胸の中に『喪失』を抱え、何かを取り戻そうとむく」者の姿が、シューティングというゲームを通じて、この作品の中にも描かれている。

本書を読む前には、小銭を用意しておこう。読み終えたあと、きつとゲーセンに行きたくなるはずだから。

実在ゲームが小説に登場！ ネオ・ゲーム系小説

書評 卯月 祐（フリーライター）

ここところテレビゲームを題材にした小説が相次いで出版されている。従来のゲーム系小説といえば、ノベライズや架空ゲーム世界を舞台にした作品が多かったが、今回紹介する3冊はどれも実在のタイトルが、作中にそのままの存在として登場する。プレイ体験の共有化、もう少し大げさに言えばゲーム文化の浸透がもたらした産物かもしれない。

まずは、ベストセラー作家・宮部みゆきのファンタジー小説「ここはボツコニアン」。自身のサイトでコアなプレイぶりを披露し、自ら「ゲーム女」と公言する宮部だからこそそのゲーム愛が詰まった一冊。

12歳の誕生日の朝、少年ピノの枕元には〈選ばれし者〉の資格である赤い長靴が出現した。双子の姉ピピとともに、おしゃべりな植木鉢・トリセツに導かれ、ゲームのボツネタでできた世界へボツコニアンを本物に創り変える旅へ出る……。

ナムコのシューティング『ボスコニアン』をもじった題名だが、内容は主にRPGのお約束をパロディにしたライトでポップなファンタジー。時折、作者の心の声が混ざる地の文にニヤリとさせられる。「作者は昔、『FFVII』をプレイして、初めてミッドガルからフィールドに出たとき、思わず『わあ』と歓声をあげてしまったことがあります」なんて具合。小説にエッセイを取り込んだ、実験的なスタイル。ピノとピピが冒険する世界、お約束に満ちたゲーム世界、プレイヤーの現実世界、世界は何層にも積み重なる。

※ ※ ※

続いては「インサート・コイン（ズ）」こちらは、07年に「リロ・グラ・シスタ」でデビューした気鋭のミステリー作家・詠坂雄二のゲーム系青春連作短編。

——マイナーゲーム誌「Press Start」のライター・柵馬朋康。「スーパーマリオ」の動くキノコは実在するのか？ そんな記事を書くため、都内の山へ取材に向かうが……。

レトロゲームにまつわる日常の謎に触れていく柵馬。作者の過去作と異なり本格的なミステリーではないが、『ぶよぶよ』や『ドラクエ』など、ゲームの中身をさらに使った落ちもうまい。シューティングゲー

ムファンなら表題作が一番だろうか。先輩ライターが柵馬に託した文章「STGジャンル考」を切っかけに、シューティングの存在意義が浮かび上がる……。かつてのゲームとゲーム雑誌への熱い気持ちに満ちた、大人になりきれないゲーマーのための青春物語。

※ ※ ※

最後は、レトロゲームではなくFPS（TPS）と学園ものをリンクさせたライトノベル、師走トオルの「僕と彼女のゲーム戦争」。主人公は本好き高校生・岸嶺健吾。ゲームマニアのお嬢様・天道しのぶに強引に現代遊戯部へ勧誘され物語は始まる。1巻では『アンチャーテッド』『Gears of War』、2巻では『ロストプラネット2』や『HOME

FRONT』など、マニア受けするタイトルを高校生たちが攻略していく様子を丁寧に描く。プレイ感がしつかり出ていて、知らないゲームでも思わず遊びたくなるのが特徴。FPSワールドへのいざないという作者の想いも伝わってくる。ほかのゲームジャンルへの展開はあるのだろうか？ 続巻も楽しみだ。

「インサート・コイン（ズ）」

著：詠坂雄二



Book ■四六判ソフトカバー ■光文社
■2012年2月17日 ■1680円（税込）

「ここはボツコニアン」

著：宮部みゆき イラスト：高山としのり



Book ■四六判ソフトカバー ■集英社
■2012年2月24日 ■1050円（税込）

「僕と彼女のゲーム戦争②」

著：師走トオル イラスト：八宝備仁



Book ■A6判ソフトカバー ■アスキーメディアワークス 電撃文庫
■2011年12月10日 ■620円（税込）

か つて隆盛を誇り、ビデオゲーム産業の礎を築いたと言っても過言ではないシューティングゲーム、しかしながら、現在はシューティングゲームは残念ながら、ゲームセンターの中心的ジャンルとは言えない状況にあります。どうすれば再びシューティングゲームが活況を取り戻せるだろうか？ その可能性を、さまざまな角度から考えてみましょう。

ゲームの歴史から未来を考える シューティング 考現学

Text= 市川幹人(マインドウェア)

Profile

1971年東京生まれ。1987年(高校2年生時)にM.N.M Software創立。1991年(20歳時)にM.N.M Softwareを法人化。1995年に社名をマインドウェアに変更。以降50本以上のゲームソフトのプロデュース、ディレクション、ゲームデザイン、プログラムを担当。シューティングゲームとしては日本初の視点切り替え機能を実装した『スターウォーズ アタックオンザデススター』(X68000)、『スタートレジャー』(X68000)、現在も1万円以上で取引されることも珍しくない『スラップファイトMD』(メガドライブ)を手がけた。近年では『カタチのゲーム まるぼうしかく』(Wiiウェア/任天堂)、『燃やすパズル フレイムテイル』(DSiウェア/任天堂)の監督、ゲームデザイン、プログラムを担当。最新作『Chain Crusher』(Xbox LIVE インディーズゲーム)配信中。

第4回

アーケードでの衰退

スマートフォン、PCでの躍進

前号では「弾幕の功罪」について記しましたが、前号で伝え切れなかった面について、さらに記します。

アーケードゲームのメリットが

デメリットになってしまった

アーケードゲームでは、他人がプレイしているのを見て、新たなプレイヤーが攻略のヒントを得たり、挑

戦意欲をかき立てられたりすること、他人のプレイが通常の宣伝媒体より生き生きとした広告となります。

弾幕シューティングの場合、極端に敵の弾数の多い状況をシューティング初心者(自分からゲーム情報を集めるようなことをしない、暇つぶしでゲームセンターに立ち寄るような初心者層・カジュアル層)が見ると「自分には難しくて遊べないかもしれない」と、新たに入るプレイヤーを離れさせてしまう、敬遠されてしまう面がありました。

もちろん、弾幕シューティングも実際は弾幕を無効化できるボムや特殊攻撃などの「初心者救済措置」があり、従来のシューティングゲームと比べてみても、初心者でも先のステージに進みやすくなっていました。ですが、そういった初心者への配慮が、「自分でも弾幕シューティングを遊べそうだな」と思ってもらえるほどに、画面や筐体からアピールされていたかという点、残念ながらそうは見えませんでした。

「攻撃本能を満たすゲーム」から「避けるスリルを満たすゲーム」へ

第1回(本誌Vol.2)にも記しましたが、シューティングゲームが誕生

して一般層にヒットした最大の理由は、人の「攻撃本能を満たす」ことにあると考えます。

弾幕シューティングでは攻撃・破壊してプレイヤーを喜ばせるよりも、「避けるスリル」でプレイヤーを喜ばせることにウエイトがあります。これはシューティングゲームの中のひとつの新しいジャンルでした。

このジャンルが登場した90年代後半より、欧米発のゲームが「プレイヤーを喜ばせる作り」に進化したのに対し、国内のアーケードゲームの多くが「到達感による喜びはあるが難易度は高い」「経験で学習するよりもゲーム誌などの前知識で学習する」方向に向かいました。国内のシューティングゲームはこの流れにも乗り「攻撃本能を満たす」よりも、「難易度の高いステージを攻略できたら達成感が味わえる」ゲームとなったことも、シューティングゲームからファンが離れる原因となったと考えられます。

シューティングゲームにおいて、避けることに主眼が置かれた弾幕シューティングが受け入れられ始めた頃だからこそ、FPSのように攻撃に主眼が置かれた「攻撃本能を満たす」ヒット作も同時期にあれば、シ

シューティングファン向けの弾幕シューティングも、大衆向けのシューティングも、両方が盛り上がる可能性があったのでは？ と当時から強く感じていただけに、残念です。

「攻撃本能を満たす」に 極端に向かつて成功した例

かつて存在していたNMKというメーカーの話をしましょう。同社が開発した『サンダードラゴン・雷龍』は、もともとミリタリー系の渋いグラフィックのゲームとして企画されていました。発売された製品版の『サンダードラゴン・雷龍』と違い、開発中は当時の時代背景を考へても地味めなカッコよさを狙って作られていたのですが、そろそろロケテストを行おうかという頃、このゲームの販売元だったテクモの営業部長がNMKにやってきて、開発中の画面を見るなり、言い放ちました。

「いいか、シューティングってのはだなぁ、ヤンキーのあんちゃんがやるもんだぞ！ おいなんだこの爆発は！！！！ ずいぶん地味じゃねえーか！ もっと派手にしろ派手に！！！！」

「主人公は赤と青だ！ わかりやすくな、いいな？」

「このゲームに雷の文字を使わせてやる！『雷電』と間違えてプレイするのがあるからな！」

……という趣旨の言葉を述べ（もうこれは文面は荒っぽくなるが「ぶちまけて」と記すのがより正しい表現かもしれない）、大幅な変更をNMKは迫られることになりました。

まさに特大ちゃぶ台返し発生。この販売部長氏が帰った後もNMKは社内騒然。開発陣からは不満続出の中、「渋い雰囲気ของเกม」から「派手な『サンダードラゴン・雷龍』」へと変化しました。

しかし発売した結果、5000枚を超えるNMK最大のヒット。当時でも5000枚という基板の販売枚数は大手メーカーのヒット作（大ヒットまではいかないが家庭用移植が検討されるレベル）と肩を並べる枚数。当時のNMKの会社規模的には大ホームランと言える売れ方でした。

筆者は、完成間近のゲームに外部の会社の営業部長がやってきて言った言葉を鵜呑みにすることを肯定する気もなければ、もともとのコンセプトにあったミリタリー系の渋い雰囲気ของเกมの否定するつもりもありません。もちろん『サンダードラゴン・雷龍』が発売された当時

と、弾幕シューティング登場以降の状況を単純には比較できませんが、営業部長氏の言った言葉は、「自発的に積極的にゲームの遊び方などの情報を集めてくれる人（熱心なゲームマニア）ではない人にどうしたらアピールできるのか？」ということに關して、この考え方は現在にも十分通用すると感じています。

シューティングゲームが誕生して一般層にヒットした最大の理由は、人の「攻撃本能を満たす」ことにある、と前述しました。『サンダードラゴン・雷龍』はまさにピタリとくる例で、「壊す感」が派手にでて成功した例です。

もちろん、さまざまなタイプのシューティングゲームがあることがジャンルにとって良いことは間違いありません。ですが本能的欲求である故に「攻撃本能を満たす」ことがストリートに伝わるゲームを中心にマーケットが盛り上がっていくことは、ジャンルのマーケットが伸びていくために必要でしょう。

この時の営業部長氏については以前弊社で『BOMB JACK』のライセンスをテクモから受け、Windows版を販売した時にいろいろな話を聞かせてもらいましたが、同社では当時

すでにさまざまな視点で物を見れることを重視し、ゲーム業界以外の世界で営業マンとして実績を上げた人を採用している……というお話を聞きました。こういう視点の広さは第1回（本誌Vol.2）で当コーナーにも記しましたが、ファンがこの業界に就職したただけでは持てない視点でしょう。

同社はゲーム業界というものが成り立つ以前から会社が存在し、一部上場までを創業者が果たし、創業者が亡くなった現在はコーエーテクモホールディングスとして一部上場を維持しています。しかも東証に上場しているゲームメーカーで有利子負債のないゲームメーカーは任天堂とコーエーテクモホールディングスの2社だけ！ です。

そして大手メーカーは

『怒首領蜂』が登場した97年頃以降、かつてシューティングゲームを発売していた大手ゲームメーカーからの、シューティングゲームの発売が著しく減りました。理由は単純です。売上が芳しくないことに尽きるのですが、これには大手メーカーに優位性がありました。直営店舗（ゲームセ

ンター)を多数運営する大手ゲームメーカーは、さまざまなタイプの店舗の売上データを持っているため、売上の良し悪しを中小のメーカーより素早く掴むことができたのです。

また2000年以前はアーケードゲームの欧米での売上は、日本以上に重要視されていたのですが、その欧米での売上データでも大手メーカーは圧倒的に優位性がありました。

売上が良くて隆盛になるジャンルは大きな利益を生みやすいため、ヒット作が出ると大手メーカーからフォロワーと言えるゲームが中小メーカーより早く発売されることが多いのですが、これもまさに直営店舗を多数持ち、全国レベルでのデータを素早くつかめることに起因します。

シューティングゲームは90年代半ばには凋落(売上が下がる)傾向にあったものの、かつては隆盛を誇ったジャンル故に、ジャンルの衰退は長らく固定客だったファン層をある程度失うことになります。

当時、最盛期ではなかったものの格闘ゲームも堅調な中、『プリント俱樂部』のヒットを皮切りに登場したプリントシール機や、『ビートマニア』のヒットを皮切りに登場した音楽ゲームの登場はありましたが、そ

のような目覚ましい売上を記録する新ジャンルの登場はあっても、代わりに何か別のジャンルが廃れてしまっただけ、アーケードにおける総合的な利益の増大幅を狭めてしまっています。

大手メーカーはほぼすべて、黎明期からこのアーケード産業に携わってきた人が上層部を占めていたので、大蔵省造幣局が100円硬貨を増産するに至るほどのインベーダーブームとその終焉、家庭用ではアタリショックを見ていたはずで、客層維持のためにむしろ一時的に力を入れて多くのシューティングゲームを出す時期があつてもよかつたのでは、と思うのですが、そのようなジャンルを失うことを防ぐ動きが、大手メーカーにはほとんど見られなかったのは残念です。

筆者の経営するマインドウェアではピンボールのリース・販売などを行っていますが、ダーツマシン、ゲーム基板についても依頼があれば販売を行っていました(マインドウェアから積極的にゲーム基板の販売営業を行うことは一切行っていませんでした)。シューティングゲームの具

年)まで販売し、さまざまなゲームセンターとの取引があつたのですが、『ぐわんげ』(99年)の頃から、新作であれば(当時すでに最盛期を過ぎたシューティングゲームでも)通常一日のインカム(売上)が3000円を割ることはまずなかったのですが、一部店舗で新作のインカムが1日200円というような状況が発生し始めました(これは担当した店舗の中で、少なくとも3店舗以上の店舗で発生しました)。以降、このような悲劇的と言えるインカム状況が頻発するようになりました。

新作以外のシューティングゲームも全般的にインカムが下がった時期ではあつたのですが、『ライデンファイトーズ』シリーズと、この頃弾幕シューティングはほぼケイブの作品でしたが、弾幕シューティングのインカムは群を抜いて下がる状況になりました。

インカムが極端に悪かったゲームを販売した場合、その稼働日の翌日または翌々日の午前中にも、ゲームセンターの経営者から電話を受けることが多いのですが、前述のとおり依頼された場合のみ販売を行っていないにもかかわらず、「全く売りがらない! どう落とし前つけてくれる

んだ?」と、およそビジネスの会話とは思えない電話を複数業者から受けたことが何度となくありました。

私自身、リース先、販売先のゲームセンターに足を運ぶことが多かったのですが、ここで大手ゲームメーカーの営業マンと会うことも幾度となくありました。その時に「ゲームセンターの経営者から半ば恫喝のようなクレームを受けた、こんなことはしょっちゅうあるのでしょうか?」というたぐいの質問を、主に若手の営業マンから受けることも多々あり、そのクレーム現場とも、説教現場とも言える状況に私が鉢合わせしたことも何度かありました。

このたぐいの経験は、「苦い経験」すら通り越し、「自分のしたい仕事はこんなはずじゃなかった」と、若い営業マンが会社を辞めてしまう場合や、ストレスで体調を壊したり、鬱病など、メンタルを壊された方もいました。

黎明期はゲームメーカー側もよく言えば猛者、悪く言えば海千山千の人が多かったのですが、近代のある程度産業として熟成したゲーム業界に入社して、このように売上について経営者から恫喝のようなクレームを受ける経験をした営業マンは、そ

の経験から開発者や開発部にも、シューティングゲームを作ることに対し、インカム（これも他ジャンルと比較し悲惨ではあったが）以上に、消極的な意見を述べることになったと思います。

小規模開発により シューティングが作られるメリット

この頃から、シューティングゲームは資本規模の小さいゲームメーカーの作品が多くなりましたが、現在ではさらにその傾向が強くなりました。

タイトル数では数はあっても、中小ゲームメーカーの商品しか出ないことは、ゲームの内容の如何にかかわらず、そのジャンルの斜陽期を迎えるケースが多くなります。

未来がどうなるのかは不定なので、まずは大手メーカーが力を入れなくなったのです。そのことが必ずシューティングゲームの衰退になるとは言いきれないものの、さまざまなジャンルが競争を繰り広げるゲーム市場の中で、最も大きくお金を動かしている（＝多くプレイヤーからお金を得ている）大手ゲームメーカーの資本の力が加わらない状況は、大局的に見て非常に不利な状況と言わざ

るを得ません。

しかし、筆者はこの小規模開発の作品が圧倒的に多くなったシューティングゲームが、斜陽期からそのまま限りなくゼロに近い細々としたジャンルとしてのみ生き永らえるとは考えていません。むしろ、そろそろ状況は底打ち、少しずつ回復傾向に向かえる状況になってきたと考えます。

国産ゲームは、大規模予算による圧倒的なスケールのゲームは非常に少なくなってしまったのですが、これはRPGのような豪華で規模があることが重要であるジャンルと違い、シューティングゲームにとって致命的にはなりません。

同じ「撃つ」ことを主題としたFPSと比較しても、現在ヒットを飛ばしている海外製のFPSは現在のゲームで最高レベルの豪華なグラフィックと規模を誇り、プレイヤーもこれを強く望むので、予算の少ない小規模開発のゲームメーカーがFPSを作る場合、海外製のFPSよりも大幅に見劣りするゲームになってしまします。

ですが本誌で扱われるような、主に2Dのタイプのシューティングゲームにおいては、小規模開発である

ことのハンデは非常に小さく、抽象的なビジュアルのゲームに至ってはハンデは皆無などところか少数開発である故に作家性が強く作品に表れることで個性が伝わりやすくなり、むしろメリットになります。

小規模開発は大規模開発よりも数が圧倒的に多いので、タイトル数は増えます。シューティングゲームファンにとっては、プレイヤー各人にとって楽しめるシューティングゲームがあれば幸せなので、これはいへん大きなメリットです。タイトルの数が多くなればなるほど、個々のプレイヤーにとって最も「ツボにハマる」シューティングゲームと出会える確率が引き上がります。

さらにはゲームメーカー以外のいわゆる同人ゲームとしても数多くシューティングゲームはリリースされており、00年代に入ってから最も多くシューティングゲームがリリースされているのはまさに今ではないのか？とも思える状況です。

iPhoneやAndroidなどスマートフォンの普及により、家庭用ハードよりも参入に費用がかからず、法人である必要性すらないこともあり、現在には多数のシューティングゲームがリリースされ、iPhone版の『ダライ

アスバーストSP』『怒首領蜂大復活』が有料ソフトランキングの（国内ランキングではあるが）上位に入り、確実にマーケットを築きつつあり、シューティングゲームファンにとって嬉しい状況となっています。

アーケードゲームという枠組みの中でシューティングゲームというジャンルが発展するには、プレイヤー人気があり、ゲームセンターが儲かり、メーカーも儲かるという3条件が必要になります。これを満たすためには行きつくところ客の回転率が重要となるのですが、「スペースインベーダー」がヒットした1978年から1ゲーム100円だったプレイ料金は、シューティングゲームについては2012年の現在も同じです。一方、1978年は大卒男子初任給の平均が10万5500円でしたが、2011年には20万2495円となり、ほぼ倍となっており、つまり物価が上がっています。さらには消費税はゲームセンターが負担しています。プレイヤーが遊ぶために支払うプレイ料金は1回100円のままでありますが、100円の中には現在ではゲームセンター側が支払う消費税も含まれているので、ゲームセンターにとっては実質1プレイ95円とい

●アーケードゲームの販売形態の場合



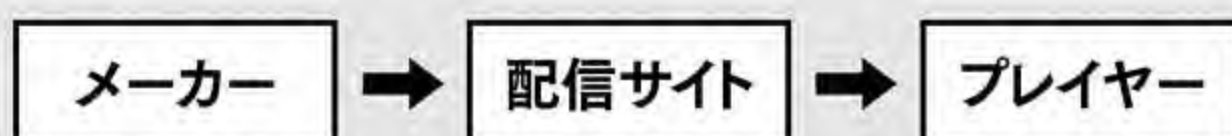
アーケードゲームの場合、問屋、ゲームセンターも儲からないとジャンルの維持ができなくなります。

そのため、極端に売上の悪いゲームの比率が多くなると、メーカーも問屋もゲームセンターも経営が成り立たなくなり、結果的にプレイヤーは好きなジャンルであっても

遊べなくなってしまうので、結果的に「悪」「罪」という商業的な評価をせざるを得なくなります。

メーカーから見た場合、お金を払うのはプレイヤーではなく、ゲームセンターになってしまうため、「面白いゲーム＝良いゲーム」とならない状況が多々発生します。

●配信ゲームの販売形態の場合



アーケードゲームの場合における「問屋」と違い、「配信サイト」はほとんどが自動化されたサーバーによる運営のため、極めて少ない販売数でも問題が発生しません。「メーカー」と「プレイヤー」の距離が極端に近くなったことで「面白いゲーム＝良いゲーム」となりやすくなります。

ほとんどの配信形のゲームの場合、無料の体験版が存在するので、購入前に中身を確認できることで、購入した人が後悔する確率が大幅に下がることも、シューティングゲームにとって追い風と言えるでしょう。

う値下げになっているのです。

世の中の物価が上がっている中、プレイ料金が値下げ状態となっている中で、ゲームセンターが1978年当時と同等の利益率を維持するためには、相当な客の回転率が必要で、ゲームにかなり極端な難しさ（プレイ時間の短縮）も視野に入れざるを得ません。

また、家庭用ゲーム機の場合、メーカーのライセンス料と製造費で1千万円以上のコストがかかることは珍しくなく、全額前払いである場合もあります。中小ゲームメーカーにとっては決して安くありません。

しかしスマートフォンやPCであれば、アーケードのように客の回転率を考える必要もなければ、家庭用ゲーム機のように大規模なライセンス料と製造費のたぐいも発生しません。

小規模開発であればあるほどペイライン（制作費の回収に必要な売上本数）は下がるので、特定層に喜ばれる作品作りも可能となります。

同人ゲームに至っては、利益団体による商品である商業ゲームと違い、「利益を上げる」という制約すらない場合もあるので、あらゆる実験や、

特定の層に極端に喜ばれるゲームを作ることも可能です。それどころか、「ツボにハマる」と感じられるプレイヤーにとっては「最高傑作」にもなり得るので、アーケードではゲームセンターに足を運び得るすべての人の中の多数をつかめなければ「罪」と判断されてしまうジャンルやタイトルのゲームも、全くハンデにならなくなります。

今回の最後に

今回は、「弾幕シューティングの功罪」の「罪」の続きから、シューティングゲームが開発される規模の縮小。その縮小がむしろ時代背景の変化によりメリットになりつつある状況について記しました。

欧米では最も大きなマーケットだったが2000年以降は壊滅的状況になったアーケードゲームに対し、極めて小規模であっても世界中にアピールできるスマートフォンアプリを中心とした配信形の販売形式の充実は、この後シューティングゲームが衰退から持ち直す切っ掛けとなることでしょう。

DOUJIN

同人シューティングを遊ぶ人も
作る人もこれからの人へも送るコーナー

同人シューティングゲームサイド

SHOOTING

2012 SPRING

GAMESIDE

企画・Text・Interview＝
風のイオナ
(FLOOR25)

2011年冬コミ、
オススメシューティングはこの2本!

異法少女
マガツヒ 弐式

ステラバニティ

STELLAVANITY

Prelude to the Destined Calamity

紫雨 (PlatineDispositif) インタビュー

擬似3Dシューティングの
歴史を追う

TRIS-GRAM (Feathered-Ether) インタビュー

好きが高じて制作に至った

『Princcess Drawing!』『Reverse★Twinkle』コンポーザー

雪月ありす インタビュー

異法少女 マガツヒ

巫女さんが活躍する、
80年代のレトロテイストが満載の
疑似3Dシューティング!



異法少女マガツヒ 式式

■Windows7/Vista/XP ■PlatineDispositif
■2011年12月発表 ■750円(ジョブ委託価格)
©AEJumurasame 2011-2012

精力的に同人作品をリリースしてい
る紫雨氏の個人サークル Platine
Dispositifが贈る、初の疑似3D
シューティングが登場!

Text=風のイオナ(FLOOR25)

まずはイージーでプレイし、
ゲームの基本をつかもう

画面手前から奥へと強制スクロー
ルで進んでいく疑似3Dシューティ
ングは、80年代に「スペースハリア
ー」を筆頭に、「アフターバーナー」
、「ナイトストライカー」など、今でも
多くのファンを持つタイトルが生ま
れたジャンルだ。「異法少女マガツヒ
式式」はそんな疑似3Dシューティ
ングの歴史が詰め込まれており、疑
似3Dシューティング好きなら間違
いなく満足できる作品だ。

早速本作の特徴を説明していこう。
まず、難易度がイージーとノーマル
の2種類あるので、先にイージーか
らプレイしてみたい。ステージ
はひとつ少ないが、後述するロック
オンの属性がノーマル3種に対して
イージーは1種しかない。まずはイ
ージーでゲームの基本をつかんでい
こう。ゲームはダメージ制でプレイ
ヤーとなる巫女のイツノは所有ライ
フ3個でスタートする。エリアクリ
ア時にひとつ増え、最大7個までス
トックが可能だ。また、イツノの前
には魔法陣の形をしたシールドがあ
り、シールドがある状態で被弾して
もライフを減らさずに済む。シールド

ドは時間で回復するので、短時間で
連続被弾しなければライフを減らす
ことなく進めていくことが可能だ。
ステージ内には木や柱や壁などの
障害物が登場するが、破壊可能なも
のと破壊不可能なものがある。これ
らを理解したうえでステージ内のル
ート取りをしていこう。自分の通る
道を作り上げていくことがクリア
への近道だ。ノーマルランクの最終
ステージにあたる全6ステージをク
リアすることを目標にがんばってプ
レイしよう!



ステージAをクリアすると分岐が訪れる。ステージの難易度は左側が易しく、右側が難しい。全21ステージとやり応えも十分だ

ゲーム内の随所にはさまざまなゲームで見かけた名シーンが?!

前ページでのステージ分岐画面の写真を見て「これは『ナイトストライカー』か?」と思った人、驚くのはまだ早い! ゲーム内にはほかにもこれまでに登場してきた疑似3Dシューティングからのオマージュが多数仕込まれているのだ。プレイしながらそういったネタを見つけていくことも本作の楽しみのひとつと言える。

それでは左に並べた写真の解説をしていこう。一番上は『スペースハリアー』に登場したトモスのオマージュ。3機編成で登場し、ショットを撃つコア部分を開けた瞬間しか破

壊できない敵だが、本作ではお堂の扉が一瞬開いたときに破壊することができる。真ん中は『ナイトストライカー』で開閉するシャッターが登場するトンネルステージのオマージュ。位置取りを誤ってぶつからないように完璧にパターンを作りたい。一番下のメイドさんは『スペースハリアー』に登場するドムを連想させる。

同じ立ちポーズをしていること、銃の代わりにホウキを持っていることなど最初に見た時は思わず画面を止めてじっくりと観察してしまった。ほかにも、各ステージで登場するボスたちも個性的かつ、ニヤリとできる面々が待ち構えている。この先はぜひ、自分自身でプレイして確かめてみてほしい。

それでは左に並べた写真の解説をしていこう。一番上は『スペースハリアー』に登場したトモスのオマージュ。3機編成で登場し、ショットを撃つコア部分を開けた瞬間しか破

属性別のロックオンシステムを理解しよう!

通常ショットだけを撃ちまくるというシンプルなゲーム性でも楽しめる本作だが、やはりロックオンシステムだけはしっかりと理解してプレイしたい。

ショットを撃たない状態で敵がある程度近づくとロックオンできる。敵をロックオンしたらロックオンボタンを押すことで確実に敵を倒すことができる。

たまにロックショットが外れると感ずることがあるが、これはロックショットを撃った後に敵が画面外に消えてしまった場合なので覚えておこう。イージーは敵属性が1種しかないが、ノーマルでは下の写真のように属性が3種類存在し、それぞれ対応したロックショットボタンを押さないといけない。また、ロックショットは連射ができないので、敵が多いときはどうしても撃ち負けてしまい、追い詰められてしまう。しかし、倒したときの点数はロックショットのほうが高いのでハイスコアを狙

うなら可能な限りロックショットを使っていきたい。また、破壊できる障害物のあるステージではロックショットに気を取られていると障害物に当たってしまうことがよくある。障害物はロックオンできないので注意が必要だ。最終的にはロックショットを決め撃ちできるパターンを作っていけばいいだろう。

3種類のロックオンパターン



写真がモノクロなのでわかりにくいですが、ロックオンマークは形だけでなく色でも分かれています。○が赤、□が紫、△が緑といった具合だ。実際のプレイでは形よりも色に対応したショットボタンを頭にたたき込んでプレイする方法がオススメです。

思わずニヤリとするシーンがめじろ押し!



フルHDで疑似3Dシューティングを 作ってみたかった



『異法少女マガツヒ式』
制作者
PlatineDispositif
紫雨氏インタビュー

フルHDで疑似3Dという昔の技術と今の技術を融合させた『異法少女マガツヒ式』。紫雨が本作で目指したものは？！

Interview = 風のイオナ(FLOOR25)

僕のやりたいことって、スーパーファミコン
みたいなゲームを作ることなんです

——まずはサークルについて教えてください。

紫雨 ワンダースワンでユーザーがプログラムを組める『ワンダーウィッチ』で遊んでいた頃にゲームを公開したら面白がってくれる人がいまして。コンテストで賞を頂いた『DicingKnight』はキュートさんからリリースもしていただきました。その後はWindowsで作るようになって今に至る、ですね。

いきなりメジャー展開だったんですね！サークルは紫雨さんひとりですか？

紫雨 はい。絵も音楽もプログラムも全部ひとりでやっています。以前は漫画も描いていたんですが、今は創作意欲がゲームを作るだけで燃え尽きちゃってるので、漫画はお休み中です。

——好きなシューティング作品を教えてください。

紫雨 『エスプレイド』、『ガンフロンティア』、『Gダライアス』が好きです。名作には一歩足りないけど、荒ぶる変な個性のあるゲームが好きです。

——では今回の新作『異法少女マガツヒ式』（以下、『マガツヒ』）についてですが、疑似3Dシューティングの制作は初めてですか？

紫雨 何度かミニゲームレベルで作ったことはあるんですけど、メインでは初めてです。疑似3Dシューティング、大好きなんです。失われた技術というか、今の技術とは違うところにあるものだと思うんです。なのでDirectXの描画でちゃんと表現できるかどうか微妙なところだったんですが、やってみたら意外とうまいことができました。

——すごくレトロ感のあるゲームですね。

紫雨 僕のやりたいことって「スーパーファミコンみたいなゲームを作る」ことなんです。スーパーファミコン以降ってハードの性質が完全に変わってしまった。3Dの方向に行ってしまった。その結果それまであった「ものすごい数のスプライトを出せば正義」みたいなところがどこかへ飛んでっちゃって、その系譜の後継がなくなっちゃったんですね。でも僕はスーパーファミコンの進化の先を見てみたかった。その中で今回の目標は

紫雨氏のラフスケッチによる主人公の巫女、イツノの初期デザイン。鉄球のような武器を持っているが、物理攻撃をさせる予定もあったのだろうか



「フルHDで疑似3Dシューティングを作る」っていうくだらないコンセプトがあったんです。

——そういうコンセプトがあったんですね。

紫雨 フルHDなんだけど嘘くさい疑似3Dでスプライトバリバリで並んでいるようなゲームが液晶の大画面にドカーンと表示されるっていう超くだらないコンセプト（笑）。そのあたりの試みはうまく行ったのでかなり満足しています。

——『マガツヒ』を作るうえで、影響を受けた作品やリスpektした作品っていろいろある？

紫雨 『スペースハリアー』と『ナイトストライカー』は露骨にリスpektしてますが、内容的には『アスターバーナー』や『パンツァードラグーン』などのロックオンゲームなんです。疑似3Dシューティングって出た順番に順当に進化してるので、初期のゲームを改良していくと次の世代の

ゲームになるんですよ。たとえば『スペースハリアー』のロックオンをわかりやすくすると『アフターバーナー』になるし、『アフターバーナー』の回転部分をなくすと『パンツァードラグーン』になる。『マガツヒ』は過去の疑似3Dシューティングをリスペクトしたうえで進化させた感じですね。——では話に出ましたロックオンのシステムについて聞かせてください。

紫雨 『スペースハリアー』や『ナイトストライカー』のロックオンの流れを視覚化してみたのですが、実際やってみたら『アフターバーナー』になってしまった。そこで少しシステムが七転八倒しました。最初は『レイディアンツシルバーガン』みたいにコンボボーマスを入れようかと思っていた時期もあったんですけど、展開の早いゲームでそんなことはやってらんないのでボツにしました。——ロックオンの属性を3種にすることに抵抗はありませんでした？

紫雨 作ってるとどうしてもマニアックな方向にいつてしまうんですよ。シンプルすぎるとデバッグに飽きてしまいますし、今回ボタンの種類が多くてわからないって言われたので、その意見を取り入れて1ボタンで遊べるイーजीを『式式』にバージョンアップした時に付けたんです。

——でも通常ショットだけでも強いですよ。

紫雨 そうですね。最初は通常ショットが届かなかったり当てにくい場所だけロックショットを使っていた方がいいと思います。でもロックショットで撃ったほうがスコアは高くなります。最後にロックショットを当てた回数だけでボーマスが入る

し、スコア面ではかなり優遇してあります。

——巫女さんの動きもかわいいですよ。

紫雨 地上を走ってるときにパタパタと女の子走りをするところとかかわいいですよ……実はもともとそれが作りたくて始めたようなものなんですよ（笑）。あと、分岐で鳥居が並んでいるシーンの元ネタは伏見稲荷の千本鳥居なんです。伏見稲荷は『ナイトストライカー』の分岐点みたいに途中で参道が2本に分かれるんですよ。

——それは気づきませんでした！ あと分岐モノはステージ数が多くなっちゃいますが、そこはかなり苦労されたんじゃないかと思うのですが。

紫雨 前から分岐モノは作りたかったんですけど、地獄を見るのが目に見えてたんでやらなかったんです。でも今回うっかり分岐マップを作ったらテンション上がっちゃって。いろいろしんどかったですけど何とか完成しました。特に、最終面をどうするかという問題が一番大変でした。

——最終面は全部ギミックが仕込んでありますね。

紫雨 『ナイトストライカー』っぽくするにはそれをやらないと怒られちゃうんで（笑）。能力変化だけなんです、それがあのおかげで逆に最終面っぽいというか。元ネタの『ナイトストライカー』もそうなんです、最終面のボスがあまりラスボスっぽくない仕様なんで、そこらへんをカバーするための特別仕様でもあります。

——ほかに苦労した点や悩んだ点などがあれば。

紫雨 疑似3Dは距離の処理がインチキなんです。本来奥が遅くて手前が速いんですが、疑似3Dは奥が速くて手前が遅い。このギャップを埋めるた

めにいろいろ苦労して、ここだけで1カ月くらいかかってます。それと疑似3Dのよくわからないスピード感って奥が速いことによるので、このゲームでも奥が速く動くようにしてあります。

——ちなみにバージョンが上がってタイトルが『マガツヒ式式』に進化しましたが……。

紫雨 『アフターバーナー』がバージョンアップして『II』になったことへのオマージュというか……まあ、ちょっとした遊び心ですね（笑）。

——最初は「もう続編?」と思っちゃいました（笑）。では最後に読者さんにひと言お願いします！

紫雨 疑似3Dシューティングが世の中に出なくなつてから10年以上たつてるかもしれないんですけど、レトロというか、今どきの技術でゾンビのようによみがえった古臭いゲーム……そんな時代錯誤のゲームをぜひ楽しんでください！

——がつり楽しませていただいております！ 今日はありがとうございました！



インタビュにも出てきた分岐シーン。上がゲームの分岐で下が京都の伏見稲荷。伏見稲荷の参道が、途中の分岐点にモチーフとして取り入れられている



STELLAVANITY

Prelude to the Destined Calamity

アーケードゲームにも
引けを取らない高い完成度、
そして育成モードではじっくり遊べる
弾幕シューティングの登場だ!

Win

ステラバニティ
STELLAVANITY
Prelude to the Destined Calamity

■ Windows7/Vista/XP
■ Feathered-Ether
■ 2011年12月発表
■ ダウンロード版: 1260円
©2011 Feathered Ether

アーケードライクに遊べるルール
モードとじっくり遊べるストーリー
モードの2つで、自分に合った遊
び方が可能な1作だ!

Text=風のイオナ(FLOOR25)

プレイヤーの技量に合わせて
遊んでほしいという意図

また1本、同人シューティング界
に鮮烈な作品が登場した。その名も
『STELLAVANITY』。画面からは『東
方Project』に近い印象を受
けるが、プレイ感覚はケイブシュー
ティングへのリスペクト感があふれ
ている。さらに本作で特に強く感じ
るのは、多彩な攻撃手段で見られる
オリジナリティの追求だろう。これ
らのこだわりについては、左ペー
ジの個別解説と152ページからのイ
ンタビューで感じ取ってみてほしい。

本作で利用できるキャラはリミと
アゼルの2人。彼女らはステラと呼
ばれ、舞台であるエルクレスにおい
て人々を守るための存在として戦い
に明け暮れている。リミとアゼルに
はそれぞれCとSの2タイプが用意
されており、全部で4つのパターン
から選択してゲームをスタートする。
ステージは開始時点で分岐が用意さ
れており、難易度低めなコースと高
めなコースを自分で選択して進んで
いける。分岐はゲーム途中でも存在
し、選ぶコースによってトータルス
テージ数が変わってくるが、1回の
プレイで遊べるのは全5ステージ以

上と把握しておこう。

難易度も5段階に分かれているこ
とも含め、キャラ性能やステージ選
択、そして育成モードなど、プレイ
ヤーのレベルに合わせて遊んでもら
いたいという制作者の意図が本作か
らは強く感じられる。そこには、あ
まり多いとは言えない弾幕シューテ
ィングを好むユーザー層の母数を広
げていきたいという思いが込められ
ているのではないだろうか。ならば
ぜひシューティングが苦手な人にこ
そ遊んでみてほしい。そして、コア
なシューターには多彩な攻撃手段を
使いこなしたプレイに挑戦してみ
てほしい。

派手な弾幕が映えるシューティング
だが、システムはオリジナリティにあ
ふれている

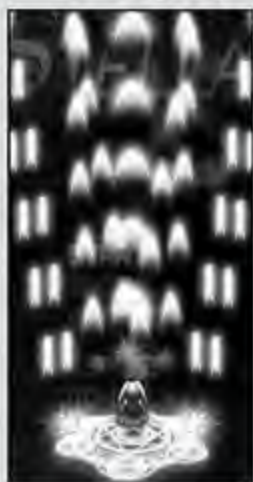


アゼルリート=オルファンサーク



通称アゼル。刺突剣の形状を持つカルンウェンハンを装備し、「雷撃」の式術を主な武装とする荷電系式術が得意。通常ショットは前方のみで攻撃範囲が狭い。その分攻撃力は高く、撃ち込みでの破壊力は抜群だ。多方向からの攻撃にどれだけ対応できるかが鍵だが、使いこなすには慣れが必要だ。

リミュレーネ=レイグラフ



通称リミ。槍の形状を持つブリュナクを装備し、「風」の式術を主な武装とする空間系式術が得意。ゲーム内では、通常ショットが扇状に広がっており、広範囲への攻撃が可能だ。その反面、攻撃力はやや弱い。それでもトータルバランスの優れたキャラなので非常に使いやすいキャラだと言える。

キャラ選択後 ↓ タイプ選択へ!



[Type-C]



[Type-C]

オーソドックスなシューティングとして遊べるシンプルなタイプ。両タイプ共通のショット、レーザー+低速移動、ボムという基本攻撃に加えて、TYPE-Cだけの装備としてため攻撃のデイスチャージが使える。画面左上のゲージが自動でたまるので、それに応じて発動が可能だ。リミのデイスチャージは広範囲に高い威力を発揮するが、遠方の敵にダメージを与えにくい欠点がある。逆にアゼルのデイスチャージは範囲と威力はリミに劣るものの、貫通性能を持ち、遠方の敵にも有効だ。TYPE-Cで使用するのは全4ボタン。まずはこちらのタイプで練習し、ゲームに慣れていくといいだろう。

TYPE-C



左は近距離攻撃のブレード。ヒットするとオーバーキル状態に。右はロックオンした敵に放つアサルトシュート



こちらのタイプは基本攻撃に加えて、誘導弾のアサルトシールド、近距離攻撃のブレードとレイド、攻撃力を上げて敵弾を遅くするデイレイドシフト、アサルトシールドが自動発動になりブレード無制限状態になるイセリアルシフト、ボス戦で突入可能なボナナスモードでもあるカウンタースラストが使用可能だ。多彩な攻撃手段を備えているので最初は戸惑うかもしれないが、ひとつひとつの攻撃手段をしっかりと身につけていきたい。

TYPE-S



レベル上げと装備の購入で次第にボス戦もラクに

ストーリーモードをじっくり遊び尽くす！
プレイを重ねることで経験値が蓄積されていき、一定の経験値を得るとレベルが上がって攻撃力などのパラメータが上昇する。また、プレイ中に敵を倒して回収したコインと宝石を使ってショップで買い物をすることが可能だ。コインはシステム関連のロック解除を行うことができ、宝石は装備するアクセサリの購入ができる。アクセサリは2個装備が可能で、1個購入すればどちらのキャラでも使用可能だ。ただし、経験値はキャラ別に蓄積されるので、それぞれ育成する必要がある。
ストーリーモードはキャラを育成することでゲームの難易度を下げていけるので、初心者が長く遊ぶのにも適している。

「極めた人でも挑戦できる“何か”があるシューティングを目指しました」

『STELLAVANITY』 Feathered-Ether TRIS-GRAM氏 インタビュー

弾幕シューティングの新たな可能性を追求した意欲作、『STELLAVANITY』を制作した TRIS-GRAM 氏へのインタビューをお届けしよう。

©Trisgram / 鳥のイナジロの部屋



アーケードのシューティングにハマリ、好きが高じて制作を開始しました

——作り始めたのはいつ頃になりますか？

TG 1998年、QRAM（以下、TQ）原作の制作を開始したのが2000年の11月頃ですね。完成版の頒布が2001年の冬ころなので、制作期間は約3年になります。制作はすべてひとりで行っています。

——今回顧めでのゲーム制作だそうですが、シューティングゲームを選んだ理由は？

TG シューティングの制作に關してはアロケタンを始めた頃からちょこちょこ手を触れていました。しかしスキル不足もあることが多く、プレイヤ

ーとしての経験値が足りないことが多くてゲームとしてまともに遊べるものを作れなかったんです。その後アーケードのシューティングにハマリ、好きが高じて制作を始めてみたところ思わぬ感動だったので「今度はいけるかも」と意識してしまい、今に至ります。

——好きなシューティングを数えてください。

TG シューティング経験値を振り返ったときに一番最初に出てくるのは「ボヤッダ」シリーズですね。特にPQのシンドローム「オナラガ」が好きでした。思入れが強いのはスーパーファミコンの「エリア88」。買いつけシステムが面白かったが、何よりシューティングとして秀逸だと感じました。最も好きでやり込んだ作品は「タタイ」です。第2回クリアするまでやり込みました。「宵鬼」みたいな剛速球系も好きですね。ボヤッダ的なものでは「エクスジール」が「こんなゲームもあるのか」と興味津々だったので。

——『STELLAVANITY』を制作するうえで影響を受けた作品やリスペクトした作品はありますか？

TG 一番は「タタイ」ですね。敵や演出では同入シューティングの「東方」や「海賊戦線」に強い影響を受けています。ほかにも新旧問わずいろいろなシューティングの影響を受けているらしく、無意識に今もたまに思い出している作品もあって、その半分はあるみたいですよ（笑）。



——『STELLAVANITY』はオリジナリティの要素が強いと思います。

※この文章は後に掲載された「STELLAVANITY」のインタビュー記事から抜粋したものです。

——ごく特徴的ですよ。

TG 特に難易度のレイドとオーバークルですね。レイドは大型の敵は弾幕が厚くて近づけず、ブレードが死に武器になってしまう、という考えから着想して生まれたものです。操作が手癖で有用性が高いためか、プレイヤーの方々には好評でした。オーバークルは難易度のシステムをまとめる中核的な存在として採り入れました。武器の数が多く、攻撃パターンがいっていると考えられるので、それを組み合わせることで戦略的な要素となるのかな、と想ったのです。

——最初はそのような難易度を使いこなすのが大変でした。システムや操作が若干複雑なのでチュートリアルがあったらいいな、と思ったのですが。

TG 実はチュートリアルは作る予定でいたのですが、制作期間上の問題で入れることができませ

んでした。新規プレイヤーさんのためにパッチなどの形で用意できたなら、と考えています。

——幅広い層に楽しんでもらうためにも、追加されることを期待したいです！ また、育成要素のあるストーリーモードも新しい試みですよ。

TG シューティングは毎回同じ条件でスタートして、純粹にプレイヤーの腕のみがゲームの結果を決めるジャンルですが、そういうスタイルは現在ではストイックすぎると感じたためです。ただ遊ぶだけならコンティニューしてクリアして終わり。ノーコンティニュークリアを目指すのなら何度も同じシーンをがんばって繰り返さなければならぬ。ゲームというだけで刺激的だったファミコン・スーパーファミコン時代と違い、今ではそのパターンだと非常にマンネリズムに陥りやすいのではないかと考えています。そういったもののひとつの対案が「収集・育成要素」でした。ただ制作時間的な問題もあり自分としては満足のいく出来とは言いがたく、今後は可能な範囲で訴求するように修正を施していきたいと思っています。

——『STELLAVANTY』で特にこだわった点があれば教えてください。

TG システムが複雑な分だけ操作は極力ストレスがかからないように気を配りました。たとえばディレイドシフトとイセリアルシフトを同じボタンに割り当てて発動と解除をひとつのボタンで操作できるようにしたり、アサルトシュートをオートモードに切り替えて使用ボタンを実質ひとつ減らせるようにしたり。ゲーム内容ではコントロールラーをぶん投げたくなるようなシチュエーション

が発生しないように極力気を配りました。どんな攻撃が来てもボムを撃つ余裕くらいは、といった感じですね。あるいは、ずっと同じ避け方が続かないようにとか、弾幕の重なりの下の部分からによっきり弾が飛び出してきて被弾しないようにとか、そういった細かい部分に関してはいろいろと調整を施しています。あと縦画面機能は単に自分が欲しかったから採り入れたものです（笑）。

——『STELLAVANTY』で目指したコンセプト的なものがあれば教えてください。

TG 適当に遊んでも楽しめるけど、いろいろと極まってしまう人が挑戦できる「何か」がある、そんなゲームを目指しました。前者は普段シューティングをやらない人でも楽しめる単純操作のTYPE-Cモードを用意したことですね。後者はばかげてるけど攻略不可能ではない難易度のモード、これは自分のシューティング経験から作りたいたと思っていたものです。ほかには、容易には理論値が見えてこないスコア稼ぎのシステムも挙げられます。パターン構築の難しさもひとつですが、稼ごうとすればするほど動作がハイルスクになるように、といった具合ですね。

——シンプルなTYPE-Cは初心者が入りやすくていいですよ。ほか、制作中に苦労した点があれば教えてください。

TG 何と言っても制作時間です。アイデアが次から次へと出てくるので、それを取捨してもまだ全部を採り入れるには全く時間が足りないという状態でした。結局は重要なものを優先して、なくとも遊べるものは泣く泣くあきらめたり……。も

うひとつはプレイヤーの方々の反響が自己評価を大きく超えてしまったことですね。それによって「もっとクオリティを上げなければ」と思ってしまった、プレッシャーで制作が進まなくなってしまいました。長い制作期間で学んだことは「良いも悪いも重くは受け取らない」ということで、気にせずマイペースで行こう、という結論でした。

——リリース前は話題の1本だったので、僕も期待していました。そのほか『STELLAVANTY』制作中のエピソードなどがあれば教えてください。

TG コミケに参加すること自体が初めてなのと、ギリギリまで制作していたのでコミケ一週間前くらいからはまともに睡眠が取れない生活が続きました。当日はご縁のあったサークルの方々にも支えられて無事終わることができたのですが、間違いなく今までの人生で経験した中で圧倒的に濃すぎる一週間でした。

——初参加本当にお疲れなまでのようです。最後の『STELLAVANTY』の今後の展開、そして読者に向けてひと言お願いします！

TG 『STELLAVANTY』の続編を考えています。新しい技術にも挑戦してみたいし、のんびりと進めていこうかなと思っています。サブタイトルの「Prelude to the Destined Calamity」は今作よりも未来に起こる「とある事件」を指していて、まずはそこに至るまでの物語を描ききりたいな、と思っています。なので楽しみにしていただけだと思います。

——続編も期待しています。今日はありがとうございました！

げ き お ん

撃音!
GEKI ON!
- Shooting Sound -

同人音楽は二次創作やボーカロイドが人気で、同人シューティングのサントラ盤は注目されにくいのが現状だ。しかし商業のゲームミュージックを聴くファン層が同人にも興味を持ってもらえたら変わってくるかもしれない……。そんな気持ちを込めて今号も「撃音!-同人編-」をお送りするぞ!

Text=風のイオナ(FLOOR25)

◀ ▶ ⏸ ⏹ ⏺ ⏻ ⏼ ⏽ ⏾ ⏿ SHUFFLE REP

— 音楽を始められた切っ掛けから教えてください。

雪月 実は、歌える声優を目指していて作詞作曲を始めたんです(笑)。当時は女性声優のCDがチャートに入ることはあっても男性声優のCDではそれがほとんどなかったの、そうならならなくてのが切っ掛けです。

どんな音楽をつけようかワクワクしながら曲作りしました



『PrincessDrawing!』『Reverse★Twinkle』メインコンポーザー 雪月ありす氏インタビュー

ですのや☆作品のサントラ化が2枚同時に実現! ほとんどの楽曲制作をした雪月氏に心境を伺った。

Interview= 風のイオナ(FLOOR25)

— 意外な方向から入っていったんですね! 作曲は独学ですか?

雪月 4歳から15歳までピアノをやっていた、大学で声楽やコンピュータミュージックの勉強をしました。そこであらためて音楽が大好きで大切なものだというのを再認識して、本格的に音楽活動を始めました。

— ですのや☆さんでゲームの音楽を担当することになったのは?

雪月 とあるゲーム大会でサークル代表の、NOさんと知り合って、その後ですのや☆さんがゲームを作るって言うので「僕音楽作れますよ!」って言うたら、じゃあお願いします! という感じで。



PrincessDrawing! Sound Track

雪月氏がサークルですのや☆で楽曲制作を担当した初作品。歌詞が乗りそうなPOPで明るい曲が多く、聴くだけで元気をもらえる1枚。



Reverse★Twinkle Sound Track

白と黒をテーマにした本作はサウンド面でも明るさとダークさの両方が見える。シンフォニック調の「正しき力」は絶品の1曲。

— ですのや☆さんから曲の方向性についてどんな意見がありましたか?

雪月 自由に作ってくれればいいよ、と。映画やアニメが場面によって音楽が変わるように、ゲーム画面を見ながらどういう音楽つけようかってワクワクしながら作曲しましたね。たとえば『PrincessDrawing!』の2面ボス曲は森を所有しているお姫様で緑が基調なので、ケルト音楽っぽくしようって考えたりとか。

— それぞれの作品の楽曲の方向性はどう意識しましたか?

雪月 『PrincessDrawing!』は王国や世界観に合う音色を意識しましたね。絵柄もかわいいので、元気でかわいいっていう方向性を目指しました。『Reverse★Twinkle』はゲームのテーマが白と黒なので、モダンさを感じる曲調を意識しています。

— そして今回、2枚同時にサントラ化されましたね。

雪月 ユーザーさんからもサントラ出してほしいって要望がちらほらあるとのことなので、出していただければ喜んで!(笑)と。

— サントラを聴かせていただいた感想として、どの曲もメロディがシンプルですごく耳に入ってきます。

雪月 自分の中ではメロディがすごく



同人シューティング サウンドトラックレビュー

2011年冬コミで頒布された同人シューティング関連のサントラ盤は下記の3枚。同人シューティング愛好家にとってなじみのあるタイトルがそろったと言える今回の新譜だ。

(※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です)



SUGURI THE BEST

■ CD1枚
■ 橙汁
■ 2011年12月
■ 1575円(委託価格)

『スグリ』『Acceleration of SUGURI』『ソラ』『Acceleration of SUGURI 2』で使用された楽曲からコンポーザー DEKU氏の選曲と新録によるベストアルバム。作品を重ねるごとに音のクオリティを上げていったDEKU氏だが、その音の歴史が最新のクオリティで並ぶ。開放感あるフレーズはより太くなり、ボトムの効いた低音がしっかりと楽曲を支える。DEKU製キレイ系トランスの最新系だ。



Accla - 太陽の巫女と空の神兵 - 8Bit Soundtracks +

■ CD1枚
■ 風鈴屋
■ 2011年12月
■ 500円(イベント頒布価格)

オーケストラもヘヴィメタルも全部ピコピコに! 元の曲を8bit音源でアレンジした『Accla』のサントラ盤がシリーズの締めめに登場だ。少ない音数の8bit音が奏でるピコピコした楽曲はオリジナルと違った楽しみ方で聴ける。また、2011年夏に発表された『太陽の祭り』での追加2曲と、『Patrick Guardian』と『雲海』のアレンジ2曲も合わせて収録されている。



花咲か妖精フリージア & エーテルヴェイパー リマスター ORIGINAL SOUND TRACK

■ CD2枚
■ えーでるわいす
■ 2011年12月
■ 1050円(委託価格)

2011年夏に発表された『花咲か妖精フリージア』と、『エーテルヴェイパー リマスター』がセットになってサントラ化。かわいさと元気が楽曲の器からあふれんばかりの『フリージア』と、悲壮感も漂うかっこよさが音で表現された『エーテルヴェイパー』という対照的な2作がカップリングされているのも面白い。また、アレンジ曲やレトロ音源版も同時に収録されている。

く重要なんです。それと曲が複雑すぎないように心がけていますね。ゲームミュージックでも名曲と呼ばれるものは覚えやすい曲が多いです。それとやっぱりBGMなんで、いくら曲が良くてもそれが世界観に合っていないとただのダメな曲だと思ってしまうんです。なのでちゃんとBGMとして機能して世界観にも貢献して目立ちすぎないのを心がけています。

——『Blue Water Splash!』(※1)は元気さ全開の曲だし、「正しき力」(※2)はシンフォニックな曲だし、楽曲も幅広く聴いていて飽きないです。

雪月 ありがとうございます。イタリアやフィンランドのメタルやロックが好きで、シンフォニック調の曲はその影響ですね。普段どちらかというと元気な曲に関してはすごくPOPになってしまってますよね。

——『Over The Rainbow』(※3)のアレンジ版がサントラに収録されますね。

雪月 サウンドクリエイターの浅乃一さんにアレンジしていただきました。「環境テストも兼ねてアレンジさせて」って言われて、「Over The Rainbow」をアレンジしていただいたんです。すぐ素敵に仕上げていただいたので、サントラ化が決まった時に収録させてくださいってお願いしました。浅乃さんからは「元曲がいいからいいアレンジができたんだよ」って言われて嬉しかったですね。

——好きなゲームミュージック作品やコンポーザーさんはいますか?

雪月 『hack』や『ゼノサーガ』の梶浦由記さん、『サクラ大戦』の田中公平さん、Key作品の麻枝准さんですね。あと主にPCゲームの音楽を手掛けられているU^{ニッ}さんをリス

ペクトしています。サイトを通じて交流も持たせていただいているんですが、本当に素敵な方で、いつか一緒にお仕事できたらいいなと思っています。夢のひとつですね。

——最後に読者に向けてひと言お願いします!

雪月 ゲームがあつてのBGMなのでぜひゲームも遊んでほしいです。あと、聴いた感想を頂けるとすごく嬉しいですね。これからも音楽は作っていききたいので、雪月ありますの名前を見たらよろしく願います! 今後の音楽活動期待しています。

※1『Blue Water Splash!』『PrincessDrawing!』のステージ1のボス曲。

※2『正しき力』『Reverse★Twinkle』のリーニルートのステージ5のボス曲。

※3『Over The Rainbow』『PrincessDrawing!』のステージ5のボス曲と、『Reverse★Twinkle』のエクストラステージのボス曲で、両方の作品で使われている曲。アレンジバージョンは『PrincessDrawing!』のサウンドトラックに収録されている。雪月氏のお気に入りの1曲とのこと。

SHOOTOPIA エトピア for SHOOTER'S CUSTOM

電子版「Vol.5」は一部記事を除く縮小版でのお届けとなりました。アーケードから家庭用に移植されたらステージやキャラが減っていたゲームってあったよね……。

シューター
楽園の
住人たち



山本：本書の編集長。
別名恐ろしい子。『スタ
ソル』で11連射できる
が見た目は中高生。



みどり：本書デザイナー
で永遠の14歳。シューテ
ィングも英語的な意味の
シューター（FPS）も好き。

「シューティングゲームサイド」の次は
「アクションゲームサイド」も作るぞ！

山 みなさんこんにちは！「Vol.5」電子版は
諸事情により減ページの廉価版で通常版よりもス
タイリッシュ(?)にお届けです。

み スタイリッシュにこんにちは！ 東亜ブラン
の思い出のお手紙を武骨に紹介しちゃうぜっ！

20 年前、ダイエーのゲームコーナーで友達と
『TATSUJIN』を毎日学校帰りにやってい
たのを思い出しました。ボンバーをいかに有効に

使用するかということに夢中になっていたのが懐
かしいです。
(兵庫県/もぐお)

山 ボンバーは最終兵器感が男心をくすぐられる
ね。『サンダーフォースV』もミスして武器がなく
なると「たかがフリーレンジをやらただけだー」
と別の武器に切り替えたり。

み そのなりきり感ってアニメやSFのロールプ
レイだよね。そういう楽しみ方もあるのか。

東 亜プラン特集を読んでメガドライブの『大
旋風』をプレイしました。このゲーム、敵
に張り付くのが熱いですね。ふと思ったんですけ
ど、『ストライカーズ1945II』の援護機ボムッ
て『大旋風』のヘルパーにそっくり。

(北海道/N.R.K.EI)

山 シューティングのアイデアの影響や派生を追
うのも楽しいかも？

名 古屋のGAME VAMOSというところど
千万点+αをみなさんで目指しています。ボ
クも下手ながら、現在『スラップファイト』で目指
していますので、名古屋に来られた際、VAMOS
に来てください。(愛知県/さしみぶろく管理人)

山 なんとも楽しそう！ みんなでスコア目指す
とか、いいなあ。

み お気に入りゲーセン情報もお待ちしてます！

シ ユーティングゲームサイドはいつも書店で
注文して購入しています。発売日に店頭
においてある店がありません。(広島県/レトロ)

山 なぜか希少本ですいません……。書店で予約
したり注文したりすると、次号の入荷フラグが立
ちやすくなるそうなので、ぜひ！

み そんな2周目隠しボスみたいな本イヤ〜！
広告がほばない雑誌は大変かと思いますが、少
しずつでも続いてほしいと思います。
(長崎県/鶴田正和)

山 広告も広告記事も一切載せていませんので、
広告収入も毎号0円です。でもこれでいいのだ。

私 は長い間、シューティングゲームを楽しんで
きた1人です。弾幕・非弾幕を問わず、シ
ューティングゲームが一番好きなジャンルです。
メーカーの皆様、同人ゲーム制作者の皆様、これ
からもお体には気を付けてシューティングゲーム
を制作してください。
(埼玉県/N・E)

み 新作が出る限り本誌も応援していくよ！

『魂斗羅』風のゲームなのかと思って『HERO
Corps: Uprising』を買ったら『魂斗羅』
そのものだった!? ファミコン版や『魂斗羅スピ
リッツ』の直系を感じたゲームだった。

(岩手県/助六座)

山 面白いよね！ 物語としては『魂斗羅ザ・ハ
ードコア』の過去にあたるシリーズ作だとか。

み 2Dアクションゲームも名作ぞろいなのに、
あんまり最近のゲーム誌で特集見たことないわね。

山 というわけで僕らでアクションゲーム専門誌
を作ることになりました！「シューティングゲーム
サイドVol.6」の前に「アクションゲームサイド
Vol.7」を夏頃にお届けします。詳しい情報は本
誌ツイッター、WEBサイト、メールマガジンで
お知らせします。閲覧方法は左ページのとおりに！

み 無事に出せるように、祈っててね……!!

山 そこは「楽しみに待っててね」でしょ！



【福島県/ブレンパスタ】彼女たちも東亜プランの看板娘!? (山)



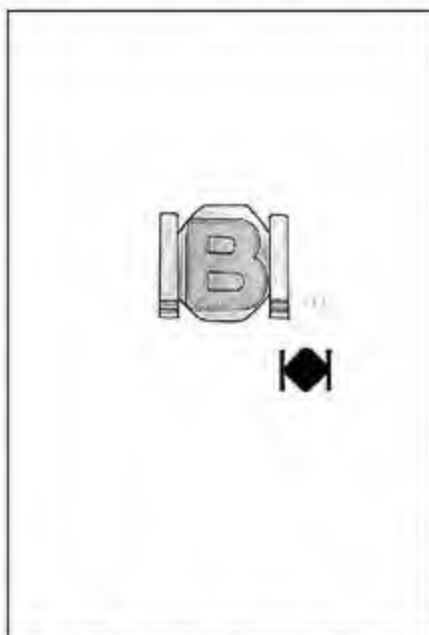
【愛媛県/煮モノ】こっちは「ヘルファイアーS」。大人気!! (山)



【広島県/森本マイヤー】ウインビーのWはチョイ悪のW。(み)



【奈良県/テツミン】左と対照的な天使のパステル。罪な女! (み)



【高知県/MGU】アイテムってどうやって浮いてるんだろ? (山)



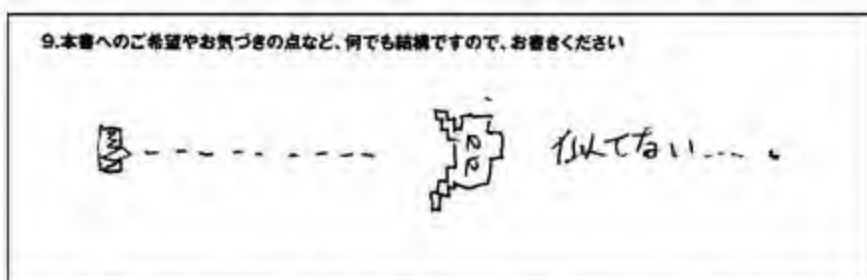
【京都府/シーエム】上のイラストと構図が偶然カブったー!? (み)



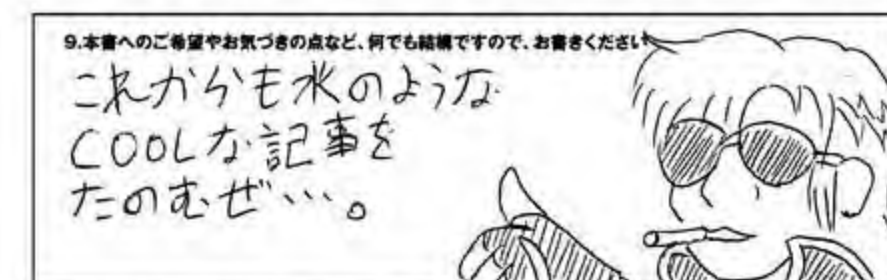
【東京都/キジムナー】波動砲撃ちたい! 特集もしたい! (山)



【山口県/TEN HEAD】いつまでも、どこまでも……。 (山)



【秋田県/kumasiro】ドットをより正確に描けば似るかもよ? (み)



【秋田県/レバニラ】どれ、次の本を作るとするか……。 (山)

おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社

ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係

Mail: gs@gameside.jp URL: http://gameside.jp/



編集部Twitter更新中!

ほぼ毎日、更新中。ミニブログ「Twitter」の編集部公式ページです。ゲームの話題や日常のつぶやきが満載。次号の発売予告など新刊情報も世界最速で告知します! (※twitterの利用登録をしていない方でも、編集部の発言は上記URLから誰でも自由に閲覧できます。お気軽にご覧ください)

<http://twitter.com/gameside>



GAMESIDE BOOKS公式サイト

ゲームサイド編集部では、ゲームの総合出版「ゲームサイドブックス」をお届けして参ります。発売情報は、公式サイト<http://gameside.jp/>にて、随時公開予定です。メールマガジン「ゲームサイドひみつ情報」(無料/不定期発行)の登録&登録解除も、こちらのサイトから受け付けています。

<http://gameside.jp/>

■ 編集後記

新雑誌の告知を。「シューティングゲームサイド」以外にも、ほかのジャンルの専門誌も作ってほしい! と、ご要望をたくさん頂いておりました。そこで、新たな専門誌として「アクションゲームサイド」を立ち上げます。内容は2Dアクションが8割、加えてアクションRPG、3Dアクション、格闘など、周辺ジャンルも守備範囲、といった内容を検討中です。発売は夏を予定。

そして秋には「シューティングゲームサイドVol.6」。

イベントや新雑誌、続刊等の情報は、本誌公式サイト www.gameside.jp から発信してまいります。今後のゲームサイドの展開をお見逃しなく! (山本)

ライター募集中!

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

- ①履歴書 (PCのメールアドレスを必ず明記)
 - ②自由課題 (ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
- ※経験者の方は、雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。

※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、gs@gameside.jp まで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。応募から2ヶ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限 (1枚) の写真及び図版を出所及び出典 (発売年、発売当時の発売元等) 表記の上、引用し掲載致しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.5 ※電子版

2012年6月7日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作 (ゲームサイド編集部)

●記事

天野譲二 (TOKYO-MEGA FORCE)	芹澤正芳 (武蔵野プロ)
市川幹人 (マインドウェア)	高岡昌己
糸井賢一	多根清史
卯月 鮎	富島宏樹
緑川広明	鳥辺野 丸
小川哲弥 (ノトーリアス)	hally (VORC)
GERTACK!	VHS
風のイオナ (FLOOR25)	藤井ファール (武蔵野プロ)
KBYK	ふわふわ (ふわふわひつじ神社)
恋バラ支部長 (ファミプロ)	箭本進一
ジストリアス	レンチ・ロツカク
白川嘘一郎	

●イラスト

波多野ユウスケ
冬野灰馬

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり (マイクロハウス)

●本文デザイン

横尾清隆 (マイクロハウス)

●記事協力

EGG MUSIC (D4 エンタープライズ)
KVC
ナツゲーミュージアム
ルドン ジョセフ (ゲーム保存協会)
マイコン&ゲーム BEEP
BEEP_CS/情報要塞 松原圭吾
高田馬場ゲーセン ミカド
荒井浩
フィン (げーむのせつめいしよ)
巽吟子
Miki Yamamoto (ひよこガジェンヌ)

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●印刷

図書印刷株式会社

●発行

株式会社マイクロマガジン社

URL <http://micromagazine.net/>

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル

TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208 (販売営業部)

TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146 (編集部)

©2012 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。